INJUSTICE
BASTON DANS LE MONDE DC

NY COMIC CON
LA FÊTE DES COMICS

SPAWN
ÉTERNEL RETOUR

PREVIEW
ROCKET RACCOON
SKOTTIE YOUNG

COMICBOX

#LE MAGAZINE DES **CULTURES COMICS**

MAGNÉTO
KELLY SUE DECONNICK
BRYAN LEE O'MALLEY
ETHAN VAN SCIVER
ALLEN BELLMAN

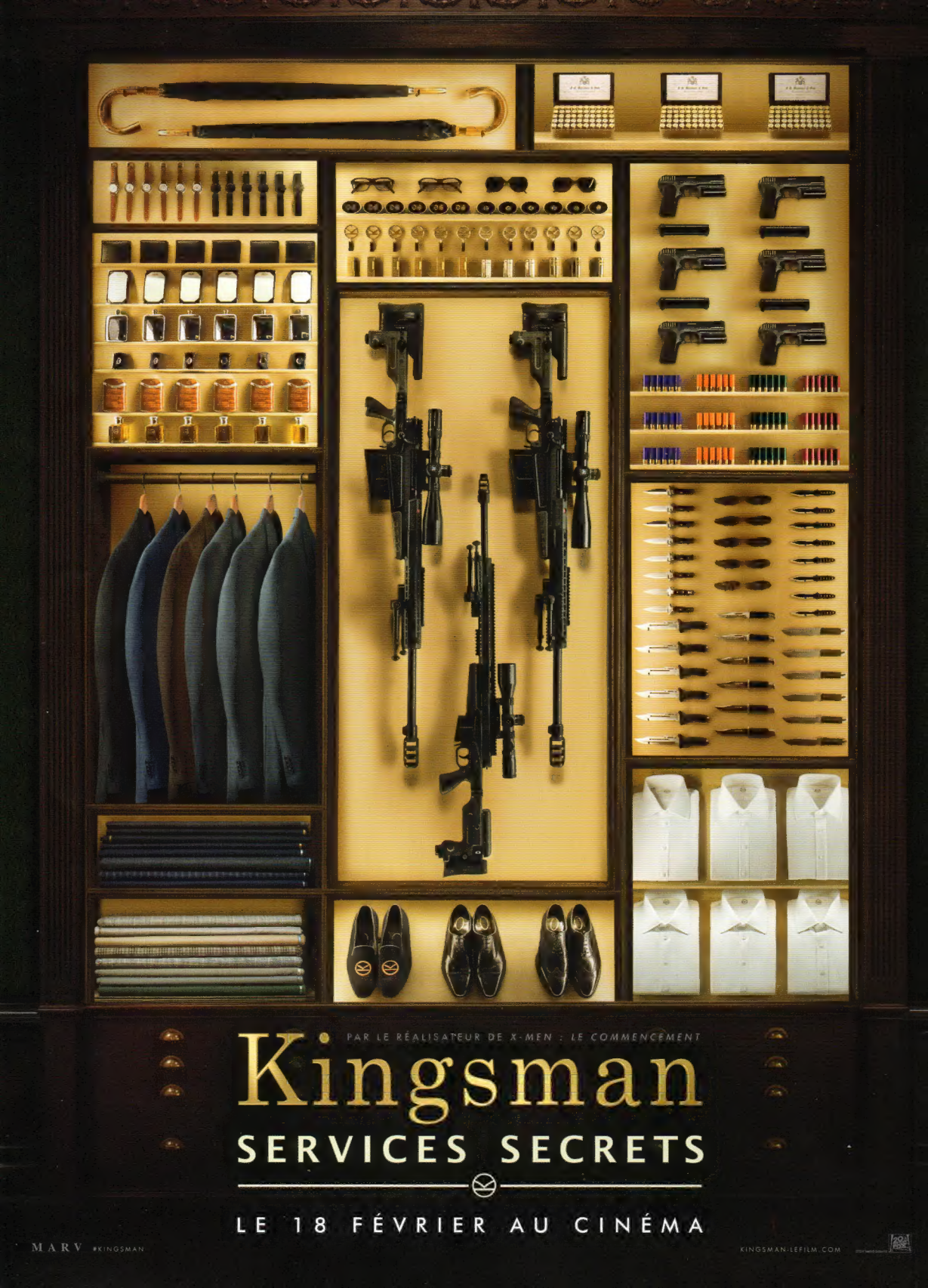
DAREDEVIL
DES COMICS AU PETIT ÉCRAN

STAR WARS
EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

JACK KIRBY
RETOUR SUR LA LÉGENDE

SPIDER-MAN
LE RETOUR DU ROI

M 07155 - 92 - F: 6,90 € - RD
Belgique : 7,90 €
WWW.COMICBOX.COM


PAR LE RÉALISATEUR DE X-MEN : LE COMMENCEMENT
Kingsman
SERVICES SECRETS
LE 18 FÉVRIER AU CINÉMA
MARV #KINGSMAN
KINGSMAN-LEFILM.COM

9 782809 448726

MASTHEAD

ÉDITORIAL

Rédacteur en chef:
Xavier Fournier
xfournier@comicbox.com
Rédacteur en chef adjoint:
Lise Benkemoun
lisebenkemoun@comicbox.com

Rédacteurs:
Pierre Bisson, Zemo, Bernard Dato, Christopher Maloine, David Fakrikian, Izod.
Secrétariat de rédaction:
Emmanuelle Pavan

Our Man@Panini:
Matteo Losso

Spirit of the PAO : Izod, Pyro
Couverture : Steve Epting

Régie publicitaire :
Cauris Média
16 rue Brey – 75017 Paris
Tél. : 0140559774
publicité@cauris-media.com

Remerciements : Dominique Maisons, Thierry Mornet, Sébastien Dallain, Walter DeMarchi, Sophie Cony, Jean-Michel Ferragatti, François Hercouët, Doriane Iop, Olivia Malka, Laurent Lerner et Fred Manzano.

PUBLISHER

PANINI FRANCE – Z.I. Secteur D-BP 79 - 06705 ST-LAURENT DU VAR CEDEX - Tél. : 0492125757 / Fax: 0492125758.
Directeur de la publication:
Alain Guerrini
Directeur délégué:
Sébastien Dallain
Comité de direction:
Alain Guerrini, Henri Fumet, Sébastien Dallain.
Directeur éditorial européen:
Marco Lupoi
Rédacteur en chef Panini comics:
Walter de Marchi
Responsable marketing opérationnel: Magalie Brutin
Contrôleur de gestion:
Jérôme Tassel

Abonnements:
PANINI France – Service Abonnement - BP 321 - 27933 GRAVIGNY Cedex - Adresse mail: paninifrance@dinexis.com - Tél.: 0232291880 - Abonnement France Métropolitaine pour 1 an (6 numéros): 30 euros. Abonnement France Métropolitaine pour 2 ans (12 numéros): 50 euros.
Impression : Canale Printing S.p.A. Via Liguria, 24 - 10071 Borgaro Torinese (Italie).
Reassort: OPTIMIS CONSEIL
Tél.: 0975433009
Email: contact@optimis-conseil.fr.
Commission paritaire: 0916 K 78368
ISSN: N° 1288-9351
Dépôt légal à parution.
Imprimé dans l'UE.

CRÉDITS COUVERTURE:
™ & © 2014 MARVEL. CRÉDITS INTÉRIEURS : tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky. © PANINI FRANCE pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

MIXTE
Papier issu de sources responsables
FSC® C015529

ÉDITO

RETOUR VERS LE FUTUR

UN BON MOMENT LORS DE LA RÉCENTE PARIS COMICS EXPO DÉBRIEF DE NOTRE CONFÉRENCE "COMIC BOX" SUR ALAN MOORE, ACCOMPAGNÉS DE DEUX RORSCHACH.

"Plus ça change et plus c'est la même chose". Non, cette phrase n'est pas une invention du mutant Gambit, habitué des pages des X-Men. C'est un épigramme écrit par le journaliste et essayiste français Alphonse Karr en... 1849. Une double preuve que Gambit est un voleur jusqu'au bout et que, vraiment, rien ne se perd jamais. Pour autant, cette phrase vieille de plus de 160 ans reste toujours d'actualité et il semble que ce n'est pas en 2015 qu'on lui donnera tort. Internet a vibré ces dernières semaines au rythme de la bande-annonce de *Star Wars*. David Lynch prépare le retour de *Twin Peaks*. Marvel, qui vient de relancer le comic-book de Spider-Man, lorgne maintenant sur une nouvelle édition des *Guerres Secrètes*. Chez DC, à peine sorti de la énième réinvention des origines de Batman (*Zero Year*), le fil rouge est assez semblable. Et nous sommes sans doute quelques-uns à avoir l'impression d'avoir été enlevés dans notre sommeil par un Marty McFly en mal de blagues, dont la DeLorean nous aurait déposés quelque 20 ou 30 ans en arrière. Après *Before Watchmen* et tandis que paraît *Sandman Overture* aux USA, la période peut largement donner l'impression que l'on fait du neuf avec du vieux. De quoi alimenter un certain sentiment de déjà-vu, s'engouffrer dans l'idée que rien ne change jamais, que les choses sont désormais cycliques et qu'on ne refile jamais que des choses déjà digérées depuis longtemps. Mais il ne faut pas jeter le bébé avec l'eau du bain.

"La période peut largement donner l'impression que l'on fait du neuf avec du vieux."

La reprise ou la continuation d'une histoire sur le long terme ne mène pas forcément à d'innombrables reboots. Le *Spider-Man Supérieur* (parution VF en décembre 2014) ne ressemblait pas à la énième confrontation entre Spidey et le Docteur Octopus. Et bien malin celui qui, sous prétexte que tout se recycle, serait capable d'anticiper ce que contiendront les futurs épisodes de *Star Wars* (que l'on parle du cinéma ou des comics que Marvel s'apprête à lancer). Ce n'est pas parce que vous êtes amis avec la même personne ou avec la même famille depuis 20 ou 30 ans que vos discussions vont forcément tourner en rond. Les vraies relations résistent au temps, s'alimentent, se renouvellent. Elles vivent. Les autres font semblant, s'agitent avant de se faner puis s'estompent. Elles donnent des nouvelles de moins en moins souvent, de façon gênante, deviennent des boulets. Il y aura forcément un tri à faire parmi tous ces noms familiers, ces projets aux titres si connus. Il y aura les retrouvailles dont on ne se lasse pas. Et celles que l'on préfère éviter, un peu comme la réunion des anciens élèves. Si beaucoup de choses se ressemblent, ce n'est pas pour autant qu'elles se valent. Les bons auteurs, eux, sauront saisir la donne et aller au-delà des attentes. Les mauvais expédieront les affaires courantes. Au final, comme toujours, le lecteur choisira.

Xavier Fournier
Rédacteur en chef

IN

TENDANCES

06
LE NEW YORK COMIC CON
La convention américaine qui monte fut l'occasion de son lot d'annonces. Ça tombe bien. On y était.

10
SPAWN RÉSURRECTION
Todd McFarlane secoue sa série-phare avec de nouveaux auteurs mais aussi un retour qui fait du bruit.

14
LA GUERRE DES CROSSOVERS
Marvel affronte DC (et inversement). Ce n'est pas nouveau. Mais là, pour le coup leurs armes se ressemblent.

16
FILMS & COMICS
Cette fois, c'est une avalanche de films qui s'annonce dans les années à venir. Et ce n'est pas fini !

18
DAREDEVIL, LA SÉRIE TV
Dans le bouquet Marvel/Netflix qui démarre en 2015, Daredevil est la série phare. Petit aperçu de l'équipe.

20
STAR WARS, NOUVELLE DONNE
Qui a les droits VF des comics de *Star Wars* ? C'est compliqué... et simple en même temps. Rencontre avec les intéressés.

22
SPIDER-RETOUR
Spider-Man revient en fanfare. Et on vous explique pourquoi ce n'est pas simplement un demi-tour.

26
MAILBOX
Vos passions, vos envies, vos questions, agrémentées de quelques photos du bimestre. Et puis de nos réponses.

28
CULT CORNER
En panne d'inspiration pour Noël ? Voici quelques idées pour vos amis geeks !

30
ARCHIE RÉNOVÉ
Comment l'éditeur le plus figé du marché US s'est refait une santé en s'ouvrant au monde et en "osant".

34
NOUVEAUX HÉROS
Nouvelle expérience Marvel... le long-métrage animé avec cette adaptation des Big Six Hero. Euh. Qui ?

36
JACK KIRBY, L'EXPO
Pourquoi il faut absolument passer par Angoulême cette année si vous êtes un "Kirbophyle" qui se respecte !

DÉCRYPTAGES

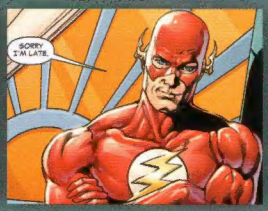
74
IMAGINARIUM
C'est Fiona Staples (*Saga*), artiste au ton aussi fort qu'original, qui fait l'objet d'une étude de style.

78
SMART GUIDE
Un survol des sorties à venir. C'est-à-dire les publications mais aussi les festivals et les expos.

82
WHO IS
Un gars nommé Emile, de Tourcoing. Sans lui, vous ne connaîtriez pas la moitié des héros Marvel et DC.

98
DR PSYCHO
Et si tout le monde ressemblait à Ken et Barbie ? Le Docteur Psycho étudie la disparition des différences.

© MARVEL



COMICS UNLIMITED

40
MAGNÉTO
Kelly Sue DeConnick est la scénariste actuelle de Captain Marvel et lance chez Image *Planet Bitch*. Rencontre...

44
SINESTRO
Propulsé parmi les plus grands criminels de DC, Sinestro ne s'est pourtant pas fait en un jour. Itinéraire.

48
FATHERLAND
Et maintenant, pour quelque chose de complètement différent, Nina Bunjevac et son *Fatherland*, qui dit vraiment les choses.

50
LA GARDE IMPÉRIALE
Ils vivent dans l'ombre des X-Men et des Gardiens de la Galaxie, mais que faire de la Garde Impériale des Shi'ar ?

54
MAGNÉTO
Bryan Lee O'Malley (Scott Pilgrim) revient avec une nouvelle série. On le cuisine sur son univers.

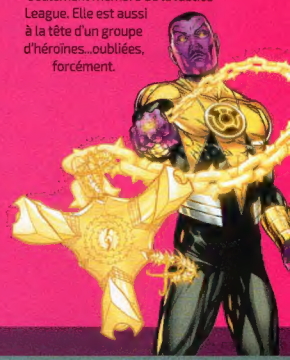
58
INVINCIBLE
La petite entreprise de Robert Kirkman ne connaît pas la crise. L'univers d'*Invicible* pullule désormais de héros.

62
MAGNÉTO
Ethan Van Sciver (*Flash*, *Green Lantern*...) est un artiste qui a toujours des choses à dire, même quand ça dérange.

66
INJUSTICE, LA BD
Tirée du jeu *Injustice*, les dieux sont parmi nous, ce comic-book n'est pas ce qu'on pourrait croire.

70
MAGNÉTO
Le dessinateur Allen Bellman a fait partie de la première génération de Marvel. À 90 ans, il se souvient des années Timely !

88
HÉROÏNES OUBLIÉES
Wonder Woman n'est pas seulement membre de la Justice League. Elle est aussi à la tête d'un groupe d'héroïnes...oubliées, forcément.



FUTUR PROCHE

84
QUICKIES
Les Gardiens de la Galaxie sont en pleine crise de croissance ! Les séries qui démarrent, celles qui s'arrêtent... et un certain canard de retour. Ça s'arrose !

89
PREVIEW
Rocket Raccoon est un héros pas comme les autres, c'est certain. Mais sa nouvelle série a un caractère bien barré. Testez-la sans attendre !

RÉAGISSEZ @COMICBOX

NEW YORK

LA NOUVELLE CA DES COMICS ?

DEPUIS DES DÉCENNIES, SAN DIEGO EST, CHAQUE ÉTÉ, LA MECQUE DES FANS DE COMICS. MAIS CETTE ANNÉE, LE FESTIVAL RIVAL, LA NEW YORK COMIC CON VIENT DE LUI RAVIR SA COURONNE. UN SUCCÈS EN TERMES D'AFFLUENCE MAIS AUSSI D'INFLUENCE AVEC DES ANIMATIONS QUI SAVENT MÉNAGER LE MULTIMÉDIA SANS SACRIFIER LA FORME PREMIÈRE, À SAVOIR, LES COMIC-BOOKS. DE NOMBREUX AUTEURS PRÉSENTS ET ACCESSIBLES L'ATTESTENT, C'EST UNE RÉUSSITE À TOUS LES ÉTAGES...

Premier jour du New York Comic Con (NYCC pour faire court), la plus grande convention de comics de la côte est des États-Unis (voire du pays puisqu'avec 151000 visiteurs officiellement annoncés par l'organisateur, Reedpop, cette édition a dépassé en envergure la fameuse San Diego Comic Con). Et déjà, c'est la bousculade. Habituellement, le jeudi est synonyme de calme et de bien-être dans les salons. Seuls les professionnels et quelques passionnés sont présents. Mais cette fois-ci, on dirait que tout le monde s'est donné rendez-vous le premier jour. Les allées à peine installées, la foule les remplit. On joue des coudes pour obtenir le fameux pass d'entrée, sésame permettant de pénétrer dans cette caverne d'Ali Baba au gré de ses envies. Même si les organisateurs fournissent un plan détaillé des diverses sections de la convention, rien ne vaut une petite balade au sein de ce gigantesque hall de conférences, le Javits Center, aux salles multiples. On remarque tout de suite les leaders du marché : Marvel, DC, Image, Dynamite... Néanmoins ne vous attendez pas forcément à des stands gigantesques. L'un des plus imposants est celui de Marvel car l'éditeur a tablé sur la révélation du crossover de l'an prochain, à savoir *Secret Wars*, et des visuels peints par Alex Ross. On joue plutôt la carte de la proximité et l'essentiel des artistes est réparti plutôt du côté de la "Artist Alley". Les petits éditeurs sont là aussi, cachés au milieu des stands de produits dérivés et de jeux vidéo. Le NYCC mise avant tout sur les comics. Cependant, comme son homologue de San Diego, la convention s'est ouverte aux différents médias qui gravitent autour des super-héros. Du coup, les musiques de stands

PITALE

envahissent le salon, et la plupart du temps ne s'accordent pas les unes avec les autres. Heureusement, les auteurs venus dessiner pour leurs fans sont à l'abri. Reclus dans une salle à l'opposé du "Convention Floor", scénaristes et dessinateurs se retrouvent dans "the Artist Alley". L'occasion de croiser Ethan Van Sciver, Peter Tomasi, Jim Cheung, Mark Brooks, Adi Granov... mais aussi des compatriotes comme Fabrice Sapolsky (*Spider-Man Noir*, *One Hit Wonder*), Julien Hugonnard-Bert (*Masqué*, *Star Wars : Agent of Empire*), Jean-Marie Minguez (*Exil*) ou encore Elsa Charretier et Pierrick Colinet, qui font beaucoup parler d'eux avec leur *Infinity Loop* (qui va d'ailleurs paraître aux USA chez IDW). Contrairement aux conventions françaises, les artistes viennent par leurs propres moyens ce

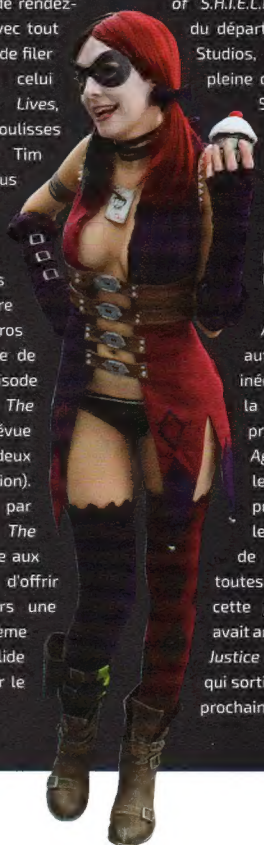
Dès notre arrivée, on peut s'apercevoir que Flash est tendance en ville.

De gauche à droite : Greg Breeding, James Cochrane, Jim Lee et Dan Didio, venus présenter les timbres Batman pour les 75 ans du héros.

week-end. La plupart d'entre eux facturent donc sans complexe leurs œuvres. On a l'embarras du choix : dessins, lithographies, planches originales... L'avantage, c'est qu'on sait à quoi s'attendre et il suffit de passer commande pour repartir avec son souvenir personnel. Après une prise de rendez-vous pour des interviews avec tout ce beau monde, il est temps de filer aux panels, notamment celui de *Death of Superman Lives*, un reportage sur les coulisses du *Superman* avorté de Tim Burton, projet dont nous vous reparlerons très bientôt.

Et que fait-on le soir ?

On peut également assister aux conférences. La plus prisée pour cette première soirée est celle de Warner Bros TV. Une projection du pilote de *Constantine* et du premier épisode de la seconde saison de *The 100* était initialement prévue (à cette date aucun des deux n'avait été diffusé à la télévision). Mais tout est chamboulé par le succès titanesque de *The Flash*, la semaine précédente aux USA. Warner décide donc d'offrir aux milliers de spectateurs une projection exclusive du deuxième épisode des aventures du bolide écarlate, histoire d'entretenir le buzz autour de la série.



Le lendemain, on prend les mêmes et on recommence. Entre deux interviews, on croise beaucoup de collègues et on file aux présentations. Vendredi est notamment marqué par *Once Upon A Time* avec une Jennifer Morrison plus glamour que jamais, une virée dans les mondes galactiques de DC et Marvel avec des conférences sur Green Lantern et les Gardiens de la Galaxie. Le spotlight de la journée, c'est le panel *Agents of S.H.I.E.L.D.* Jeph Loeb, responsable du département télévisuel de Marvel Studios, anime une présentation pleine de spoilers pour les fans du S.H.I.E.L.D. Clark Gregg, alias l'agent Coulson dans le feuilleton, vient perturber un discours bien préparé de Jeph Loeb (même si on sait bien que tout cela est prévu à l'avance). Remerciant Loeb de l'avoir ramené à la vie (Coulson mourrait dans *Avengers*), il lui demande un autre petit service : des extraits inédits pour les fans. Et là, c'est la surprise : en plus d'une preview de cinq minutes de *Agent Carter* (la série qui relate les aventures de Peggy Carter, prévue en janvier), nous avons le droit à un épisode inédit de *Agents of S.H.I.E.L.D.* Après toutes ces émotions, pour conclure cette journée, Warner Animation avait amené les premiers extraits de *Justice League : Throne of Atlantis*, qui sortira en DVD/Blu Ray en février prochain. Le résultat s'annonce très prometteur. Enfin un film où Aquaman sera le héros principal !

Samedi, c'est la journée la plus chargée du festival. Non seulement le programme est serré, mais les spectateurs arrivent en masse, tous plus costumés les uns que les autres. Dès le matin, le ton est donné. En pleine rue, dans un quartier commerçant, des acteurs jouent aux zombies pour la promotion de la

Dans les allées du salon, personne n'est réellement celui qu'il semble être, que ce soit des cosplayers déguisés en "mini" Gardiens de la Galaxie, Doctor Strange, Chun-Li, Supergirl ou une statue de cire de Jeremy Renner en Hawkeye (exposée depuis chez Madame Tussaud).

cinquième saison de *Walking Dead*. Certains sont effrayés, d'autres surpris de voir de telles créatures déambuler dans la ville. Ils sont également étonnés quand ils croisent des personnes déguisées en Venom, Spider-Man ou, plus rare, en Galactus (avec le gigantesque casque violet !). L'un des moments majeurs de la journée, c'est le panel *Daredevil*, la série produite conjointement par Netflix et Marvel. Une fois notre bracelet en poche, direction le stand Marvel pour assister à la séance de dédicace des acteurs de ladite série. Malgré tout, DC n'est pas en reste. Stephen Amell est très présent sur le salon. En plus de séances photos et de dédicaces, il a le droit à son propre panel, qui met bien sûr l'accent sur *Arrow*. Retour sur *Daredevil* qui, bien que toujours pas diffusé aux USA (ce sera en 2015) fait un tabac dans la convention. L'équipe de la série est prise d'assaut (rendez-vous p. 18 pour en savoir plus). On termine par un petit verre avec des créateurs, avant une nuit réparatrice, pour bien se préparer à la dernière journée. Tout se conclut le dimanche, avec une foule toujours aussi impressionnante, voire trop importante. Famille, fans, curieux, tout le monde est là et l'ambiance est folle jusqu'à la fin. La New York Comic Con semble vraiment avoir atteint l'âge de la maturité ou, en tout cas, avoir franchi une nouvelle étape, être arrivée à digérer la présence des séries TV sans pour autant délaisser l'univers des comic-books (erreur que San Diego reproduit depuis plusieurs années).

Famille, fans, curieux, tout le monde est là...

Pierre Bisson & Xavier Fournier

LA FIÈVRE NEW-YORKAISE BIENTÔT EN FRANCE ?

PARIS COMIC CON
FESTIVAL POP CULTURE
23-25 OCT 2015
GRANDE HALLE DE LA VILLETTE

Il n'y avait jusqu'ici qu'une seule manifestation en France à revendiquer le titre de "Comic Con" (raccourci pour Comic Convention) – celle qui se tenait l'été à Villepinte, en parallèle de Japan Expo. Sauf qu'il n'y en a pas eu en 2014, les organisateurs ayant finalement passé le relais à ReedPop, la société internationale qui gère déjà la New York Comic Con ainsi que de nombreuses manifestations à travers le monde. D'un point de vue pratique, cette réorganisation entraîne une dissociation aussi bien géographique que temporelle avec la Japan Expo. La nouvelle Paris Comic Con se tiendra à la Grande Halle de la Vilette, à l'automne 2015. La perspective d'avoir une vraie Comic Con avec des ambitions "à l'américaine" est séduisante (les organisateurs tablent sur 35 000 visiteurs).

Dans les faits, certaines questions se posent. D'abord, débouler à proximité de dates où se tiennent déjà Paris Manga (et son Sci-Fi Show) et la Paris Comics Expo est-il si judicieux ? Le public parisien peut-il absorber ces rendez-vous voisins sur une plage de temps si étroite ? Est-ce qu'on ne risque pas de tuer la poule aux œufs d'or et de laisser du monde sur le carreau ? Ensuite, tout simplement, la Paris Comic Con a déjà communiqué ce qu'on pourrait qualifier de note d'intention, très axée sur la sortie du prochain film *Star Wars* (au point que les conseillers du rendez-vous sont qualifiés de "chevaliers"). Mais si la vente des billets/forfaits sur trois jours a déjà commencé, c'est pour l'instant motus et bouche cousue sur l'univers des comics... Il sera représenté, c'est certain, mais on ignore encore dans quelle proportion et avec quelle énergie. De l'avis général, ce qui a été annoncé pour l'instant fait plutôt penser à un mini-San Diego, c'est-à-dire philosophiquement bien plus ouvert sur les films et sur les produits dérivés que sur la BD. ReedPop a un peu moins d'un an pour montrer aux fans de comics quelque chose qui leur parlera vraiment.

DES ANNÉES QUE LA SÉRIE DE TODD MCFARLANE AVANÇAIT À SON RYTHME, DANS SON COIN. MAIS À L'APPROCHE DE LA PARUTION DE SPAWN #250 AUX ÉTATS-UNIS, LE CRÉATEUR A DÉCIDÉ DE FAIRE BOUGER LES CHOSES AVEC L'ARRIVÉE D'UNE NOUVELLE ÉQUIPE CRÉATIVE MAIS AUSSI AVEC LE RETOUR D'UN VISAGE CONNU. CELUI D'UN CERTAIN AL SIMMONS...

C'est la fin d'une ère pour Spawn. Le #250 marquera la fin du run actuel (sous une couverture dessinée par Greg Capullo, longtemps artiste sur ce titre). En clair le dessinateur Szymon Kudranski et le scénariste (et créateur du personnage) Todd McFarlane quitteront la série pour laisser la place à d'autres. Mais le premier changement notable concernera le personnage puisque *Spawn #250* décidera du destin de Jim Downing (le "nouveau" Spawn vedette de la série depuis environ 60 épisodes) et que les dernières pages verront le retour aux affaires... d'Al Simmons (le Spawn classique, considéré comme perdu du "côté obscur" depuis plusieurs années). Ce que veut McFarlane, toujours propriétaire du personnage, c'est un électrochoc, alors que la série, comme une partie de l'ancienne garde d'Image Comics, fait un peu moins parler d'elle, par rapport aux nouveaux venus que sont [illegible] Brian K. Vaughan (*Saga*). Et qui parle de choc sous-entend bien sûr un changement dans la manière de gérer les choses. De fait, si les nouveaux auteurs ont la gestion d'Al Simmons, leur style est très différent de celui de ceux qui les ont précédés sur le titre. C'est peut-être justement ce qui a manqué ces derniers temps au guerrier infernal.

NOUVELLES TÊTES

Créé en 1992, *Spawn* est le plus souvent resté le jouet de Todd McFarlane. D'abord parce que tout l'intérêt d'intégrer une coopérative d'auteurs (Image Comics) était de garder la mainmise sur ses créations. Ensuite parce que les tentatives de partager le jouet avec d'autres scénaristes se sont vite avérées plus compliquées que ce que McFarlane avait anticipé. Des brouilles comme celle concernant la co-création du Medieval Spawn et d'Angela avec Neil Gaiman sont venues compliquer les choses. Et McFarlane a réalisé que même dans le cas d'un personnage dérivé de sa création (le fameux Spawn du Moyen Âge), un scénariste de passage pouvait revendiquer une part de cet univers. Si bien que les ajouts à la mythologie de Spawn ont été rares ces dernières années, faisant l'objet de négociations internes quand McFarlane utilisait les services d'autres scénaristes. Cette fois, il annonce ouvrir les vannes et faire appel à un auteur reconnu, Brian Wood (*Star Wars, X-Men, DMZ*) qui aura relativement carte blanche. Le choix de Wood est judicieux, chez Dark Horse il a fait preuve de son aptitude à manier des personnages sous licence tels que Conan. Et c'est sans doute ainsi qu'il faut voir Spawn désormais, avec McFarlane dans son rôle d'ayant droit. L'autre créateur qui rejoint la série est bien connu des amateurs de sketch books, des trading cards et des "artist alleys" américaines. Jonboy Meyers est un dessinateur talentueux, avec des faux airs de Joe Madureira mais aussi de Simon Bisley dans ces dessins. Le fait qu'il n'ait pas dessiné de série majeure ces dernières années étonnait de nombreux acteurs de milieu. Spawn pourrait bien être le projet qui va enfin le placer sous le radar d'un plus grand public. Inversement cette situation nouvelle comporte un risque : Meyers n'a pas fait preuve d'être un "monthly artist" capable d'assurer le rythme d'une série régulière (mais il n'a pas démontré le contraire non plus). Il sera donc surveillé sur ce point. Sur son profil Facebook, McFarlane a expliqué avoir choisi Meyers parce qu'il "*donne à Spawn un air un peu plus agressif tout en restant fidèle à l'essence du personnage et aux éléments qui le définissent. C'est comme s'il m'avait ouvert une confiserie d'opportunités pour faire des choses nouvelles sur ce héros et sa manière d'attaquer*". Et de conclure en expliquant que de nombreux personnages classiques de la série pourraient bien montrer à nouveau le bout de leur nez, réinventés de la même manière.

PAGE CI-CONTRE : la couverture de Spawn #250.. He's back !

CI-DESSOUS : *Spawn Resurrection*, l'épisode spécial de la reprise en main.

PLUS FORT, PLUS RUSÉ...

Scénaristiquement, McFarlane promet un Spawn plus expérimenté, plus rusé, laissant à Brian Wood le soin d'explorer ce qu'était [illegible] étant un peu compliquée par le crossover inachevé *Image United* où Al Simmons, devenu le Omega Spawn, réapparaissait comme une menace). Ce retour du premier Spawn s'articulera en trois temps : *Spawn #250* avec les adieux de l'équipe actuelle en janvier 2015 puis *Spawn Resurrection #1* en février (avec Wood et Meyers) puis, à partir de mars, l'arrivée des nouveaux auteurs sur la série régulière au #251 (McFarlane ne voulant pas entendre parler d'une renumérotation et ironisant sur le fait que les reboots incessants de Marvel et DC font de Spawn une des plus longues séries actuellement en cours). Le renouveau de Spawn passe aussi par une offensive beaucoup plus marquée sur le numérique. McFarlane compte bien importer [illegible] sur les plateformes. À noter qu'en France aussi cette initiative aura des retombées. McFarlane Productions vient [illegible] globalement ne fait qu'officialiser les choses – l'éditeur parisien ayant été la maison française de McFarlane ces dernières années) qui aura pour effet de débloquer les droits de la version française en numérique.

Zemo

SPAWN

COURT MAIS CLASSE

C'EST LE "FANFILM" (TERME IMPROPRE, MAIS UTILISONS-LE DANS LE SENS "À BUT NON LUCRATIF") QUI FAIT LE BUZZ DEPUIS QUELQUES MOIS. ALORS QUE TODD MCFARLANE RÊVE DE VOIR REVENIR SPAWN UN JOUR À L'ÉCRAN, VOICI QU'UN JEUNE RÉALISATEUR FRANÇAIS, MICHAEL PARIS, DRESSE UNE ÉVOCATION SIDÉRANTE DU PERSONNAGE DANS SPAWN : THE RECALL.

À l'image, on voit un jeune garçon. Sa mère, on le comprendra, est une sorcière qui a tourné le dos aux puissances occultes. Ils veulent mener une vie ordinaire. Et quoi de plus ordinaire qu'un supermarché ? Seulement voilà, à l'intérieur il se passe des choses curieuses. Et l'enfant disparaît... Quelque part en cours de route, une silhouette sombre apparaît. Spawn dans toute sa splendeur ! *Spawn : The Recall* (visible sur *youtube.com/*[illegible] de lui depuis quelques mois et commence même à écumer les festivals. Michael Paris est passé par les beaux-arts, il est graphiste illustrateur free-lance depuis 7 ans mais a également déjà signé une quinzaine de courts-métrages. Autant dire que son périmètre est très riche en images, comme le prouve *Spawn : The Recall*, vu déjà plus de 800 000 fois sur Youtube. Oui, on y trouve le célèbre revenant, des scènes infernales... mais aussi tout un monde personnel (par exemple quand l'intérieur d'une supérette s'anime). C'est en travaillant sur le projet que l'image de Spawn s'est imposée à lui : "*Je suis un fan de Spawn depuis le début. J'ai eu des moments où j'étais à fond et puis je décrochais un peu avec le temps pour ensuite y revenir. Alors que je travaillais sur le scénario de* The Recall, *j'ai très rapidement fait le rapprochement avec le clown maléfique Violator puis par extension Spawn. Le défi de faire un film sur Spawn m'a vraiment motivé. Après j'avoue que je n'ai pas eu envie de faire un fanfilm pour un fanfilm. Je voulais surtout raconter une histoire avec un personnage qui m'a toujours inspiré, sans trop me poser la question à vrai dire.*"

Une fois la décision prise, il reste à agir. Mais contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce n'est pas le fait de tourner qui est le plus difficile. Mais bien le reste : "*La préproduction s'est faite très rapidement à cause des dispos du supermarché. Le tournage s'est déroulé sur seulement 2 jours. La postproduction (son + musique + vfx) quant à elle, a pris 2 ans. Les vfx (effets spéciaux virtuels) m'ont pris un sacré bout de temps à faire...*" Satisfait du résultat final, Michael avoue un petit côté perfectionniste, ce qui lui fait regarder avec lucidité son propre travail : "*J'ai quelques soucis mais parfois il faut accepter que je ne puisse pas faire différemment.*" C'est avec la même lucidité et humilité qu'il regarde les précédentes adaptations officielles : "*J'ai vraiment adoré le dessin animé de HBO. Le film, lui, a été fait pour de mauvaises raisons alors que Spawn n'était pas encore ce qu'il est devenu. Le personnage mérite vraiment un reboot.*" Sur le ton de l'humour, le cinéaste annonce la couleur avec un texte en début de diffusion : "*S'il vous plaît ne nous poursuivez pas en justice !*" Si ce genre de fanfilm est généralement assez toléré, "*certains ont eu des problèmes*" selon la formule consacrée. Mais pour l'instant, les retours sont positifs et n'entrainent que de bonnes nouvelles. Et c'est une bonne manière de montrer son savoir-faire à l'étranger : "*90% du trafic de la vidéo sur youtube vient des US ! J'ai eu aussi beaucoup de retours de gens ayant travaillé avec Todd McFarlane (dessinateurs, monteurs, scénaristes) mais pas directement de lui. Cependant, je suis en bonne voie pour le contacter directement (je croise les doigts)*" En attendant la réaction du créateur du héros, *Spawn : The Recall* n'a qu'un défaut. On se prend à espérer une version plus longue !

X.F

... jusqu'à ce que la mort nous sépare.

Le mariage de DEADPOOL

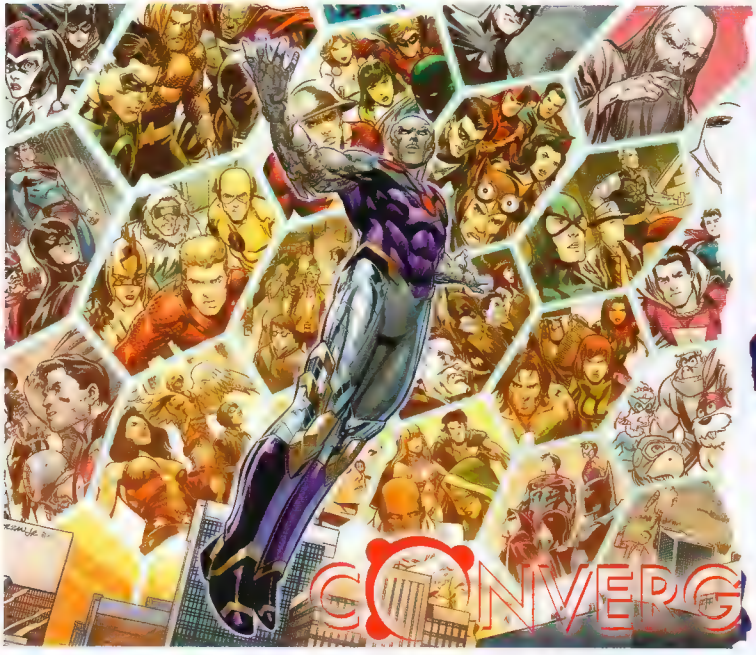
DEADPOOL 10
88 pages - 4,60 €
En kiosque le **16 janvier**

MARVEL MONSTER : DEADPOOL LES NOCES DE DRACULA
184 pages
En librairie le **7 janvier**

RETROUVEZ-NOUS SUR :

Grâce à l'appli gratuite ZEENS, trouvez le point de vente presse le plus proche où acheter vos comics Panini.

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr
MARVEL
marvel.com
© 2015 MARVEL



MARVEL VS DC

LA GUERRE DES CROSSOVERS

UN CROSSOVER EN CHASSE UN AUTRE. C'EST BIEN CONNU. CELA N'ÉTONNERA DONC PERSONNE QUE LES DEUX PLUS GRANDS ÉDITEURS DE COMICS SOIENT DÉJÀ EN TRAIN DE PRÉPARER LEURS CROSSOVERS POUR 2015. UN SEUL PROBLÈME... POUR L'OCCASION MARVEL ET DC ONT ACCOUCHÉ DE CONCEPTS VRAIMENT TRÈS CONSANGUINS.

C'est désormais presque une tradition : avec un régime de deux crossovers par an, Marvel en commence à peine un qu'elle est déjà obligée d'annoncer le suivant. Ça n'a pas manqué de se produire cette fois encore, avec *Avengers X-Men : Axis* a peine lancé aux USA. La tenue du New York Comic Con en octobre dernier aura été l'occasion d'officialiser le retour de *Secret Wars* ("Guerres Secrètes") en 2015. On reprend vaguement la trame des *Secret Wars* originelle des années 1980 : une entité créée à partir d'un monde composite, Battleword, et qui encourage divers personnages à s'affronter. Mais cette fois, c'est la taille au dessus, en matière d'enjeu puisque les concurrents viennent de différentes réalités alternatives. En fait, sous le titre de *Secret Wars*, Marvel permet à Jonathan Hickman de faire son équivalent de Crisis (autre crossover phare des années 1980, mais produit chez le concurrent DC), qu'on sentait venir depuis ses premiers épisodes des *Avengers* et des *New Avengers*, sur fond de réalités se télescopant les unes avec les autres. Dans ces nouvelles guerres secrètes, l'univers classique se télescopera avec tous les autres, l'un des slogans de l'éditeur étant que toutes les histoires produites à ce jour menaient à ce choc. Les premières images de promo, peintes par Alex Ross, le prouvent, avec des personnages issus aussi bien de l'univers *Ultimate* que de *Earth X* ou encore de la *Shadowline Saga* (gamme complètement oubliée, publiée en son temps par Epic). Marvel a fait monter les enchères en publiant également des teasers promettant des réinterprétations de *Civil War*, *House of M* et de pratiquement toutes les grandes sagas de ces dernières décennies. De quoi donner naissance à deux grandes théories parmi les fans américains : la première (fort probable, vu les récentes mauvaises ventes de la gamme) verrait bien *Ultimate* s'éteindre,

rebooté ou absorbée d'une manière ou d'une autre dans la continuité classique. L'autre, plus globale, voudrait qu'Hickman pousse le parallèle avec *Crisis* jusqu'à rebooter l'univers Marvel dans son ensemble (une rumeur qui refait surface régulièrement depuis au moins les années 1990). L'éditeur, lui, se délecte de cette effervescence et refuse de confirmer ou d'infirmer la chose, différents responsables de la firme (comme Axel Alonso) prenant un certain plaisir à glisser de faux lapsus évoquant le "reb..." dans leurs interviews récentes. Une version intermédiaire (mais difficilement crédible) voudrait que Marvel, en

désamour avec la Fox, programme un effacement des Quatre Fantastiques et des X-Men de sa continuité. Mais si les 4F connaissent quelques problèmes de ventes ces dernières années et que leur série sera probablement relancée, on voit mal Marvel se priver des mutants, qui restent une des poules aux œufs d'or. C'est donc très peu probable. Au moins *Secret Wars* a l'avantage de ne pas trop annoncer la couleur à l'avance et de faire que le public s'interroge (contrairement à certains autres crossovers récents où tout était dans le pitch). *Secret Wars* sera dessiné par Esad Ribic. Elle démarre aux USA en mai 2015 et s'étendra sur l'année suivante. Un gros coup de Marvel, mis en place pour s'adresser aux fans de toutes les générations (au moins en apparence). Le seul hic ? C'est que *Secret Wars* version 2015 a déjà de la concurrence...

Si DC Comics avait pensé son affaire comme une réponse du berger à la bergère, la deuxième maison d'édition du marché américain ne s'y serait pas mieux pris. Depuis des mois, en effet, on savait que la société, qui s'apprête à quitter New York pour se recentrer sur la côte ouest, aurait besoin d'un projet relativement intemporel, débranché de la continuité des séries courantes, pour combler les quelques semaines où l'éditorial de la firme ne pourra pas être opérationnel. Ce projet, on le sait depuis novembre, aura l'apparence d'une *Crisis* sans en avoir le nom. Pendant deux mois les séries mensuelles de DC vont être suspendues, remplacées par une cinquantaine de miniséries en deux parties, réunies sous le titre global de *Convergence*. Que DC utilise le format d'une *Crisis* (c'est-à-dire la confrontation entre des réalités alternatives) quoi de plus légitime ? D'autant que c'est déjà un peu le cas (mais avec une structure particulière) dans le *Multiversity* de Grant Morrison. Mais justement DC ne s'en tient pas à ce format typique pour elle. Sous la houlette des scénaristes Jeff King, Scott Lobdell et Dan Jurgens, *Convergence* intègre d'autres éléments... disons pour le moins familiers. D'abord on nous explique que ce sera l'occasion de faire référence à 80 ans de publication. Car voyez-vous, le synopsis de l'événement, c'est... qu'une entité, Tellos, a créé un monde composite avec des ressortissants issus de différentes réalités alternatives. La bonne nouvelle ? Ce sera le retour de nombreux personnages issus de la continuité d'avant 2011. On découvrira ainsi ce qu'il est arrivé aux héros effacés par *Flashpoint*, c'est-à-dire Donna Troy, le Wally West adulte devenu Flash et père de famille, les Nouveaux Jeunes Titans, Oracle ou encore le "Superman en slip", bien souvent écrit par des auteurs avec qui ils ont déjà été associés. Parmi les autres communautés concurrentes on dénombre déjà le monde animalier de Kamandi où les héros des années 1990 (Batman version Azrael, Aquaman manchot...), le Superman communiste de *Red Son*, la Justice Society de Terre 2, *Kingdom Come*, *Flashpoint* et bien d'autres choses. Ça, c'est pour le casting. Et là aussi les théories vont bon train. Est-ce qu'il s'agit d'un retour le temps d'un enterrement de première classe, pour en finir une bonne fois pour toutes avec ces personnages escamotés en 2011? Ou bien à l'inverse, est-ce que DC pourrait préparer une ou plusieurs séries du type de l'actuel *Earth 2*? Mais la nouvelle, moins bonne, c'est la toile de fond. En clair, à quelques semaines d'écart, Marvel et DC vont proposer des crossovers pratiquement

construits sur la même trame, *Convergence* se nourrissant d'une structure à la... *Secret Wars*! Il ne manquerait plus qu'on baptise la planète Battleworld! Les conséquences des deux projets risquent d'être très différentes (ne serait-ce qu'avec les héros employés) mais il y a un risque certain de se marcher dessus. Celui qui part avec une longueur d'avance, dans l'histoire, c'est DC, même si son projet a été annoncé avant : *Convergence* sera publié en mars et en avril, juste avant *Secret Wars*. De quoi couper l'herbe sous le pied de Marvel et chercher à ringardiser *Secret Wars* un mois avant son lancement. D'autant que là où DC ne s'engage que sur deux mois, l'éditeur des Avengers, lui, en prend pour plusieurs trimestres.

"Marvel et DC vont proposer des crossovers construits sur la même trame."

Plus largement, le télescopage de *Secret Wars* et de *Convergence* (sans préjuger de la qualité ou pas des projets publiés en 2015) montre sans doute les dérives du fonctionnement binaire entre DC/Marvel. À force de faire des crossovers "anniversaires" (*Secret Wars*, *Crisis*...) mais aussi de copier régulièrement par-dessus l'épaule du voisin, un tel clash était statistiquement inévitable. Les deux crossovers permettront sans doute de retrouver de nombreux "fan favorites" mais ils témoignent d'un système en boucle, où chacun des deux éditeurs semble obsédé par l'autre. À ce petit jeu des redites et des répétitions, on peut se demander si les Big Two ne sont pas en train de faire le lit d'un Image Comics qui, bien que troisième sur les ventes de fascicules, loin derrière, continue de prendre des parts de marché et de leur tailler des croupières sur le secteur des ventes de recueils.

X.F.

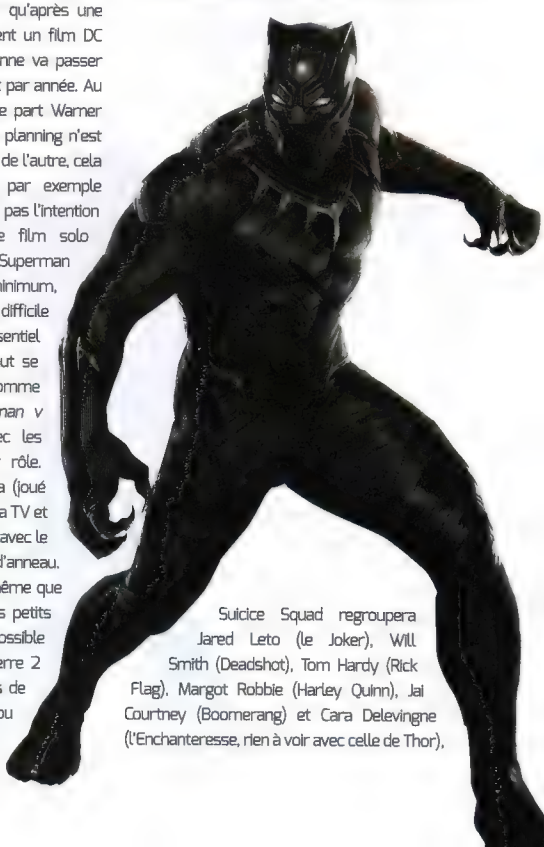
COMIC ET CINÉMA

VERS L'ABONDANCE OU LA SATURATION ?

DEPUIS L'ULTRA-SUCCÈS DU PREMIER LONG-MÉTRAGE AVENGERS, ON ENTEND PARLER D'UNE SUPPOSÉE INVASION DES FILMS DE SUPER-HÉROS ALORS QUE, BON AN MAL AN, ON NE DÉPASSAIT GUÈRE SIX SORTIES CINÉ CONSACRÉES À CE GENRE. LE PLUS SOUVENT, ON RESTAIT AUX ALENTOURS DE QUATRE FILMS. MAIS LE PROCHAIN BRAS DE FER MARVEL/DC (ET LES QUELQUES INDÉS QUI ENTRENT DANS LA DANSE) PROMET UN RYTHME BIEN PLUS ÉNORME. FAUT-IL EN AVOIR PEUR ?

On connaissait déjà le rythme stakhanoviste de Marvel Studios et sa stratégie d'univers partagé qui, jusqu'ici, n'a pas connu d'échec. Le succès des *Gardiens de la Galaxie* (à l'origine une BD peu populaire) a encore démontré qu'il n'y a plus de petits héros. Cela faisait déjà longtemps qu'on se demandait ce que faisait la maison d'en face, à savoir le concurrent DC/Warner, encore occupé à ré-acclimater des pointures telles que Superman et annonçant jusqu'ici très peu de projets. En tout cas rien qui puisse passer pour une réponse à l'arrogant succès global de Marvel. On pourrait presque parler d'une politique de la chaise vide. Au point que les chiffres sont parlant. Entre 2009 et 2013, la position de DC et Marvel en matière de licensing (le chiffre d'affaires généré par les produits dérivés) s'est radicalement inversé. DC dominait Marvel à coups de collectors basés sur l'image de Batman. Désormais c'est le propriétaire de Spider-Man et des Avengers qui est passé loin devant... Et on ne peut que faire le rapprochement avec les sorties de films. Plus qu'une histoire de rang, de premier ou de deuxième de la classe, c'est une manne financière qui tombe chez Marvel/Disney... et pas (ou largement moins) chez Warner. De quoi finalement montrer à ce dernier qu'il était urgent de se réveiller. La réponse de l'univers DC, enfin, la voici : comme on le savait déjà, le film *Batman v Superman : Dawn of Justice* (2016) sera l'occasion de multiplier les guest-stars et les introductions sur le grand écran (à commencer par Wonder Woman). Mais ces derniers mois le studio a également annoncé un plan d'envergure destiné à combler son retard en la matière, avec aussi bien des films consacrés à des icônes attendues qu'à des concepts secondaires. La riposte a commencé par l'annonce de la réservation d'un certain nombre de dates de sorties possibles puis par l'officialisation, enfin, d'une liste effective s'étalant jusqu'à 2020, dans la logique d'un univers partagé. Attendez-vous donc dans les années qui viennent à *Suicide Squad* (2016), *Justice League – part 1* (2017, réalisé par Zack Snyder), *Wonder Woman* (2017, réalisé par Michelle MacLaren), *Flash* (2018), *Aquaman* (2018, avec Jason Momoa), *Shazam* (2019), Justice League – *part 2* (2019), *Cyborg* (2020) et *Green Lantern* (2020). Cela sous-entend qu'après une époque où on n'avait pas forcément un film DC par an, la moyenne va passer au moins à deux par année. Au moins, car d'une part Warner annonce que ce planning n'est pas exhaustif et de l'autre, cela sous-entendrait par exemple que le studio n'a pas l'intention de produire de film solo Batman ou Superman d'ici 2021 au minimum, ce qui semble difficile à croire. L'essentiel de ces films peut se comprendre comme des "dérivés" émergeant de *Batman v Superman : Dawn of Justice*, avec les acteurs concernés reprenant leur rôle. C'est-à-dire que le Flash du cinéma (joué par Ezra Miller) ne sera pas celui de la TV et que Green Lantern n'aura rien à voir avec le film précédent consacré au porteur d'anneau. L'univers partagé ne serait pas le même que sur le petit écran... encore que des petits malins supposent qu'il est toujours possible d'envisager un coup à la Terre 1/Terre 2 qui laisserait les personnages libres de se rencontrer (comme un épisode ou un film façon "les Flash des deux mondes"). Moins attendu est le long-métrage *Suicide Squad*, qui pourrait être le *Gardiens de la Galaxie* de Warner (avec un côté *Ocean's Eleven*), un moyen de tester le "fond de catalogue" et voir si les séries moins iconiques tiennent à l'écran. Et pour l'occasion Warner fait monter les enjeux. Le

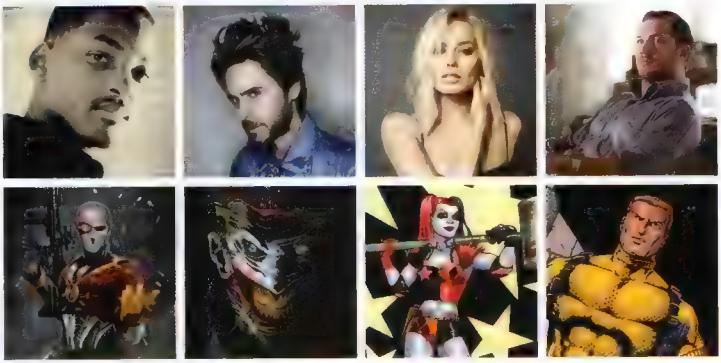
Warner semblait avoir frappé fort, surtout en officialisant un film Wonder Woman et un autre sur le héros noir Cyborg...



Suicice Squad regroupera Jared Leto (le Joker), Will Smith (Deadshot), Tom Hardy (Rick Flag), Margot Robbie (Harley Quinn), Jai Courtney (Boomerang) et Cara Delevingne (l'Enchanteresse, rien à voir avec celle de Thor),

le tout réalisé par David Ayer. Avec ces annonces, Warner semblait avoir frappé fort, surtout en officialisant un film Wonder Woman et un autre sur le héros noir Cyborg à l'heure où la question de la diversité fait tant débat. À raison de deux films par an, l'égalité avec Marvel Studios était envisageable et l'initiative semblait reprise.

Sauf que le studio a quand même un wagon d'avance en la matière. Quinze jours plus tard il a donc officialisé sa propre "phase 3". En 2016 on aura donc droit à *Captain America : Civil War* (qui précipitera Cap contre Iron Man) et à Doctor Strange (Benedict "Sherlock" Cumberbatch a officiellement signé pour le rôle). 2017 verra arriver les *Gardiens de la Galaxie 2*, *Thor : Ragnarok* et *Black Panther*. Pour 2018 on annonce *Avengers : Infinity War – partie 1*, *Captain Marvel* (version Carol Danvers) et *Inhumans*. Le planning communiqué s'arrêtant en 2019 avec *Avengers : Infinity War – partie 2*. Ces annonces officialisent un bon nombre de rumeurs de ces dernières années (Black Panther, Captain Marvel, Inhumans) et il serait donc faux d'y voir seulement une réponse bricolée en deux semaines. Néanmoins il est certain que Marvel s'est organisé pour contrer Warner dans la mesure du possible ou tout au moins saper certains lancements de la concurrence. On avait déjà vu l'annonce de la date de sortie de *Captain America 3* le même jour que *Batman v Superman*, sur le mode "même pas peur", obligeant DC/Warner à décaler son propre film. Maintenant que *Cap 3* est devenu *Civil War*, avec l'opposition entre Steve Rogers et Iron Man, on comprend qu'il s'agit de faire face au clash Batman/Superman. De la même manière Marvel s'arrange pour finalement sortir un film de super-héroïne (Captain Marvel) en face de Wonder Woman. Et Black Panther va devancer Cyborg, remettant (un peu) Marvel sur les rails en termes de diversité. Et surtout l'offensive reste du côté de Marvel Studios qui, à dater de 2017, va passer à un rythme de trois films par an. Sans parler du reste. Car ce planning lui aussi comporte des zones d'ombre, il ne tient pas compte, par exemple, des suites possibles pour Ant-Man ou Doctor Strange. Qui plus est, il ne faut pas oublier que ce studio n'est pas le seul à puiser dans l'univers Marvel. La Fox conserve jalousement les droits ciné des Fantastiques mais surtout X-Men et des mutants en général, qu'elle compte développer (outre *X-Men : Apocalypse* avec Oscar Isaac dans le rôle titre, on aura aussi droit à un film sur Deadpool avec Ryan Reynolds pour 2016, avec un autre long-métrage Wolverine en préparation). Sony, avec son inaptitude de plus en plus flagrante à entretenir le succès de Spider-Man, fait piètre figure avec ses vagues annonces autour de films *Sinister Six* ou *Venom*. Ce studio réfléchirait maintenant à lancer son propre film de super-héroïne. On



Casting monumental pour le film Suicide Squad à venir. Mais DC/Warner joue le sort de son catalogue de séries secondaires, comme Marvel l'a fait avec *Les Gardiens de la Galaxie*

CI-DESSOUS : présentation en live du futur *Captain America: Civil War*, avec les acteurs faisant mine d'en venir aux mains.

voit mal comment Sony pourrait faire l'économie d'une refonte de son "spider-pôle" pour s'imposer face à la concurrence. Et encore il faut rajouter les plans non-définis de la Fox et de Sony, à l'horizon de 2017, mais aussi les licences issues d'autres éditeurs. Il faut compter aussi avec les films liés aux BD de Mark Millar (y compris une suite possible à *Wanted*) ou de possibles reboots ciné de *Spawn* ou *The Crow*). Par exemple Benderspink Productions travaille sur des adaptations possibles tirées des comics *Fathom* (l'héroïne de Mike Turner), *Drafted* (paru à l'origine chez Devil's Due) ou de *Five Ghosts* (Image). En 2017, la "norme" devrait plutôt se situer aux alentours d'au moins huit films de super-héros par an. Les oiseaux de mauvais augure annoncent déjà le trop-plein et l'implosion du genre. Il faut dire que ces dernières années, on a vu peu de films axés comics faire des bides. Avec le nombre, sur le tas, il faut s'attendre à quelques gadins. Mais on ne peut pas non plus crier à la fin du monde pour autant. On a oublié qu'on est passé aussi à travers des *Catwoman*, *Elektra* ou *Spirit* dans la décennie écoulée. Au final, ce ne sont pas les studios mais bien le public qui choisira, qui n'est pas non plus obligé d'aller tout voir et qui ne peut que se réjouir que l'offre se diversifie. Mais il faut aussi garder la tête froide. S'il suffisait de mettre un titre sur une date pour faire un film, nous aurions déjà vu la *Justice League* de George Miller aux alentours de 2007. Annoncer les films jusqu'en 2020, c'est une chose, les réaliser en est une autre. Ça laisse quand même beaucoup de temps pour changer à nouveau de plan...

Zemo

DAREDEVIL

NETFLIX ET MARVEL MARIAGE HEUREUX ?

PRÉVUE POUR 2015, *DAREDEVIL* EST LA PREMIÈRE SÉRIE TV MARVEL DIFFUSÉE EXCLUSIVEMENT SUR NETFLIX. DIRE QUE LE PROJET EST ATTENDU AU TOURNANT EST UN EUPHÉMISME. FRUIT D'UNE COLLABORATION ENTRE LA CHAÎNE, LES STUDIOS ET LA VILLE DE NEW YORK, IL ÉTAIT NORMAL QUE LES PREMIÈRES IMAGES DU SHOW SOIENT DÉVOILÉES DURANT LE COMIC CON DE NEW YORK EN OCTOBRE DERNIER. NOS IMPRESSIONS.

Daredevil a déjà connu une adaptation cinématographique en 2003, avec Ben Affleck dans le rôle-titre, produite par la Fox. La version cinéma (ainsi que le director's cut disponible en DVD) avait déçu les fans et n'avait pas plus séduit le grand public. Après d'autres projets avortés par la Fox, les droits sont retournés chez Marvel. Mais plutôt que de prendre le risque de retourner sur le grand écran, Daredevil reviendra, mais à la télé.

AMBIANCE EXPLOSIVE

À l'origine du projet, on retrouve Jeph Loeb, responsable du pôle télévision de Marvel Studios. C'était donc normal que ce soit lui qui présente le panel *Daredevil* au New York Comic Con. Les quelques 3000 fans réunis dans le Hall 1D ont trépigné d'impatience toute la journée pour rencontrer le cast et découvrir les premiers extraits exclusifs. Et il fallait être un vrai fan pour y assister. En effet, le matin même, les personnes désirant assister à la présentation devaient se glisser dans la file d'attente (avant que celle-ci ne soit close) et patienter environ quarante-cinq minutes pour obtenir un bracelet, précieux sésame pour rentrer dans la salle à 17 h ! Pendant ce temps, à l'étage du dessus, sur le stand Marvel, les organisateurs lançaient un tirage au sort pour tenter de rencontrer le casting lors d'une séance de dédicaces prévues à 15 h. Mais alors, comment être à la fois dans la file d'attente pour le panel et dans celle pour le tirage au sort ? Certains participants avaient la chance d'être accompagnés et de faire la queue dans les deux files. Et pour les autres ? C'était à la fois la frustration et la colère qui les animaient. Ce qui donna lieu à de drôles de conversations dans les files d'attente. L'escalade a même poussé Marvel à envisager l'annulation de la venue du casting sur son stand pour des dédicaces. Tout s'est bien terminé et le casting a débarqué comme prévu en début d'après-midi.

PREMIÈRE IMAGE

Cette séance de signatures a été l'occasion pour Marvel et Netflix de révéler à toutes les personnes présentes le premier poster (ci-contre), dessiné par Joe Quesada lui-même (ancien dessinateur et éditeur en chef de Marvel et maintenant responsable de Marvel Entertainement). On y voit Daredevil dans une posture évoquant celle de Frank Miller dans la fameuse saga *L'homme sans peur*. Tout le casting est là et se prête gentiment aux signatures de posters. Pour apaiser les foules, Marvel décide d'offrir des posters supplémentaires, permettant aux malchanceux du matin de repartir avec leur affiche (le nombre limité a créé des tensions, mais que voulez-vous...). Des fans déguisés, l'un en Matt Murdock ou un autre portant un sweat à capuche formant le masque de Daredevil ont eu le droit de monter sur le podium pour rencontrer le cast et obtenir son "concept art" signé. Puis, c'est l'heure du panel à l'étage du dessous...

CLARIFICATIONS...

Il est 17h15. Hall 1D. Jeph Loeb arrive. Déjà modérateur de panel *Agents of S.H.I.E.L.D.* la veille (avec la complicité de Clark Gregg alias l'Agent Coulson), Jeph Loeb harangue la foule en révélant son tee-shirt Netflix/*Daredevil* (dévoilant ainsi le logo officiel de la série). Il prévient tous les participants que des agents du S.H.I.E.L.D. sont présents dans la salle, munis de lunettes à vision nocturne, contrôlant les éventuels enregistrements. On rigole, mais on s'aperçoit vite que c'est vrai. L'un des spectateurs sera d'ailleurs escorté hors des lieux tout en douceur (alors qu'il ne faisait que consulter ses mails...). Après ces avertissements, Jeph Loeb présente le statut des séries Marvel/Netflix. Car *Daredevil* n'est pas le seul projet que la chaîne et les studios aient en commun. Le justicier aveugle sera suivi de *Jessica Jones*, *Luke Cage*, *Iron Fist*. Les cinq héros uniront leurs forces dans une série finale *Les Défenseurs* (*Defenders* en VO). Loeb déclare : "*Toutes les rumeurs que vous lisez sur Internet sont fausses. Ne croyez pas les annonces de casting ou autres, tant que ce n'est pas officiel*". Il explique que pour le moment, l'attention est donnée à *Daredevil*. Depuis ce panel, les choses ont avancé car Jessica Jones et Luke Cage ont enfin un visage, respectivement Krysten Ritter (*Don't trust the B-, Breaking Bad*)et Mike Colter (*The Following*). C'est l'heure de faire entrer le cast.

SOUS LE MASQUE

Steven S. DeKnight, le showrunner, monte sur la scène. Ce dernier a déjà à son actif des séries comme *Angel* et *Spartacus*. Viennent ensuite les acteurs : Ayelet Zurer, dans le rôle de Vanessa Fisk, Bob Gunto sera Leland Owlsley (qui dans les comics devient le vilain Hibou), Toby Leonard Moore assistera le Caïd en tant que Wesley et Vondie Curtis-Hall interprétera le journaliste Ben Urich. L'annonce de ces visages a été une surprise pour les spectateurs du panel. Notamment Vondie Curtis-Hall qui, à l'instar de Michael Clarke Duncan dans le film *Daredevil* de 2003, est un Afro-Américain dont le personnage dans les comics est blanc. Puis c'est l'heure d'accueillir le quatuor principal : Elden Henson (déjà vu au cinéma dans *Hunger Games*) dans le rôle de Foggy Nelson, le meilleur ami de Matt Murdock, Deborah Ann Woll (Jessica dans *True Blood*) interprète Karen Page, la love interest de Matt Murdock/Daredevil, incarné par Charlie Cox (Owen dans *Boardwalk Empire*). Et enfin, pour incarner le puissant et inquiétant Wilson Fisk alias le Caïd, le choix s'est porté sur Vincent D'Onofrio, connu avant tout pour son rôle de Robert Goren dans *New York : Section Criminelle*. Ce dernier reçoit une salve d'applaudissement, ce qui le déstabilise un peu...

CI-DESSUS : Deborah Ann Woll se prête au jeu des dédicaces.

EN-DESSOUS : pour le showrunner Steven S. DeKnight, Matt Murdock est aussi important que son alter ego masqué

RETOUR AUX SOURCES

Amis de longue date, Jeph Loeb et Steven S. DeKnight (ils ont collaboré sur *Buffy* et *Angel*) semblent à l'aise avec le monde de "tête-à-cornes". Ils ont obtenu le soutien de Joe Quesada sur ce projet. Il faut se souvenir que Quesada avait en 1997 relancé le comic-book sous le label Marvel Knight, lui redonnant ainsi sa popularité d'antan (c'est d'ailleurs ce succès papier qui avait conduit au film). Jeph Loeb raconte d'ailleurs une anecdote amusante sur le casting du héros : "*Un soir, Joe m'appelle et me dit 'je sais qui est Daredevil.' Je lui réponds que moi aussi, je sais qui est Daredevil, c'est Matt Murdock ! Mais il m'explique qu'il a vu Charlie à la télévision et qu'il serait parfait pour jouer Matt Murdock et son alter ego masqué. Je lui explique qu'il rêve car la licence était à l'époque aux mains d'une maison concurrente (Fox, NDLR) et qu'il se passerait des années avant que nous fassions quoique ce soit avec Daredevil chez Marvel Studios. Mais le destin en a décidé autrement, et aujourd'hui Charlie EST Matt Murdock.*" Cox est d'ailleurs très honoré d'avoir été choisi. Pour lui, ce projet est quelque chose d'inédit, car Netflix représente un système de diffusion particulier : "*Sur Netflix, tu n'as pas besoin de rappeler dans chaque épisode ce qu'il s'est passé la semaine précédente, comme dans d'autres shows*, explique-t-il. *Là, tu as la possibilité de voir les treize épisodes en continu. Cela permet aux créateurs d'utiliser chaque minute pour faire avancer l'histoire. C'est un peu comme si vous aviez un film de treize heures sur Daredevil !*" Les extraits présentés au public laissent présager que Daredevil va connaître un second souffle. On a pu y apercevoir l'embauche de Karen Page au sein du cabinet Nelson & Murdock, autour d'un repas chinois, la rencontre de l'imposant Wilson Fisk et de sa femme Vanessa, un combat violent entre un Daredevil débutant et un voyou agressant Karen. Durant cet affrontement, aucune mention des pouvoirs de DD (comme par exemple son sens radar). Enfin le rôle de Rosario Dawson est enfin dévoilé, elle est Claire Temple, une infirmière liée à Luke Cage dans les comics. Un moyen de relier les différentes séries ? Comme le répond Jeph Loeb à un spectateur demandant si Daredevil pourrait côtoyer les Avengers au cinéma : "*Tout est lié.*"

Pierre Bisson

CI-DESSOUS : Daredevil dans un costume noir, évoquant la brillante saga *L'homme sans peur*, mais aussi le téléfilm raté de 1989 *Le procès de l'Incroyable Hulk*. Endossera-t-il son costume rouge ? Des rumeurs laissent entendre qu'il arborerait son armure rouge et noir des années 1990

EN BAS : Vincent D'Onofrio et Charlie Cox, amis à la ville mais ennemis à l'écran.

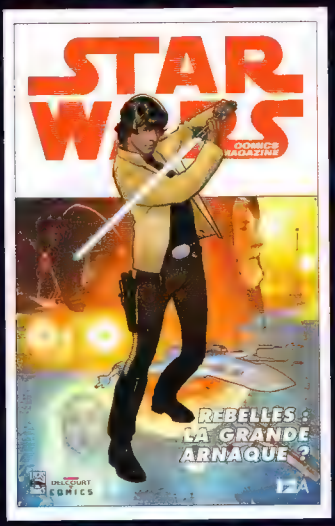
STAR WARS LE JUGEMENT DE SALOMON ?

VOUS AVEZ SENTI UNE PERTURBATION DANS LA FORCE ? APRÈS DES MOIS DE RUMEURS, DISNEY A TRANCHÉ. EN 2015 LES COMICS *STAR WARS* N'AURONT PAS UN ÉDITEUR, MAIS DEUX ! DELCOURT ET PANINI SE PARTAGENT L'UNIVERS DES JEDI. DE PART ET D'AUTRE ON EXPLIQUE QU'IL Y A DE LA PLACE POUR TOUT LE MONDE…

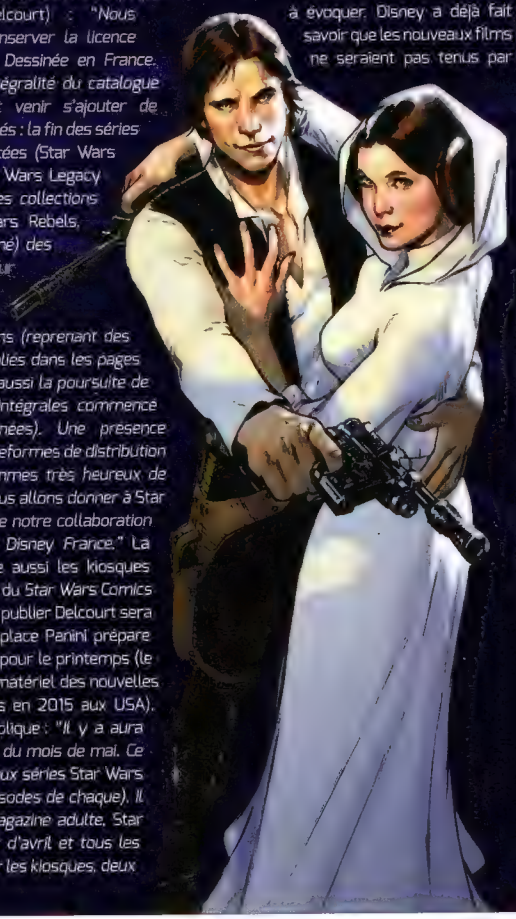
À l'heure de déterminer l'avenir de la licence des *Star Wars* en France, l'ayant droit a choisi de ne pas mettre ses œufs dans le même panier, c'est le moins qu'on puisse dire. Tandis que les "beaux livres" de *Star Wars* vont se répartir chez trois éditeurs français (Hachette, Hors Collection et Huginn & Muninn), les comics, jusqu'ici traduits chez Delcourt, vont se scinder en deux. À la base, il y a la nouvelle donne, le fait que l'univers de *Star Wars* se prépare à revenir sur grand écran avec une nouvelle vigueur fin 2015, sous la houlette de Disney. C'est ce qui a fait qu'aux USA, les comics *Star Wars* aient quitté Dark Horse et sont revenus dans le giron de Marvel (qui les détenait déjà dans les années 1970 et 1980), désormais également filiale de Disney. La question pour le grand public, en France, était donc de savoir si ces grandes manœuvres américaines causeraient la fin des albums de *Star Wars* chez Delcourt (jusqu'ici traducteur des BD *Star Wars* de Dark Horse) au bénéfice de Panini (l'éditeur en place de Marvel). En réalité, la donne a été plus compliquée que cela, la licence *Star Wars* éveillant l'appétit d'autres éditeurs français. Mais ce qu'il en résulte au final est une situation peu commune (pour retrouver une situation de ce genre il faut remonter à l'époque où Lug

et Artima se partageaient, en VF, l'univers Marvel). Concrètement, les comics Star Wars restent chez Delcourt mais, dans le même temps, vont également chez Panini. L'ayant droit a choisi de couper la licence en deux. Delcourt garde son acquis (ce qui a été publié chez Dark Horse) tandis que les nouvelles séries Marvel lancées en 2015 iront chez Panini. Pour Walter De Marchi (Panini Comics), la chose est plutôt logique : "*Même si ce choix peut paraître plutôt atypique, je suis néanmoins persuadé que le choix de Disney est compréhensible. Disney a préféré confier à Panini (l'éditeur de Marvel en France depuis quasiment 20 ans, 17 pour être précis) l'honneur et la responsabilité de développer le nouveau catalogue officiel de Star Wars. En même temps, en laissant à Delcourt le catalogue Dark Horse (qui sortira à l'avenir sous le nom SW LEGENDS) ils ont reconnu le bon travail fait par l'éditeur au cours des années sur cette licence*". De l'autre côté, on se félicite en effet de ne pas avoir perdu un véritable trésor de guerre, sans pour autant se contenter de rééditions, comme l'explique Thierry Mornet (Delcourt) : "*Nous sommes ravis de conserver la licence Star Wars en Bande Dessinée en France. Nous conservons l'intégralité du catalogue existant auquel vont venir s'ajouter de nombreuses nouveautés : la fin des séries Dark Horse commencées (Star Wars par Brian Wood, Star Wars Legacy Saison II), de nouvelles collections (notamment Star Wars Rebels, d'après le dessin animé) des réimpressions (au fur et à mesure que des tomes sont épuisés), des rééditions (reprenant des récits initialement publiés dans les pages des magazines, mais aussi la poursuite de notre programme d'intégrales commencé depuis quelques années). Une présence accentuée sur les plateformes de distribution numérique. Nous sommes très heureux de ce nouvel élan que nous allons donner à Star Wars dans le cadre de notre collaboration avec les équipes de Disney France.*" La réorganisation touche aussi les kiosques puisque le 12e numéro du Star Wars Comics Magazine que vient de publier Delcourt sera le dernier. En lieu et place Panini prépare un nouveau dispositif pour le printemps (le temps de recevoir le matériel des nouvelles séries Marvel lancées en 2015 aux USA). Walter De Marchi explique : "*Il y a aura un bimestriel à partir du mois de mai. Ce titre proposera les deux séries Star Wars et Darth Vader (2 épisodes de chaque). Il y a aura aussi un magazine adulte, Star Wars Insider, à partir d'avril et tous les deux mois. Enfin, pour les kiosques, deux magazines kids sont aussi prévus : Star Wars Rebels (mensuel à partir d'avril) et Star Wars LEGO (mensuel à partir de juillet)*". Comme pour les comics Marvel, on peut d'ailleurs prévoir que certains contenus kiosques Panini vivront rapidement une seconde vie sur le marché de la librairie : "*En fait, l'idée c'est bien de sortir les premiers livres en librairie en septembre et deux autres (contenu inédit) en octobre et novembre.*" Paradoxalement le lecteur français pourrait se retrouver plus avantagé qu'aux USA, où la majeure partie du catalogue Dark Horse, passé 2014, risque de se retrouver en rupture de stock. Inversement, il y a des arbitrages qui vont demander une (petite) gymnastique mentale : les épisodes de Star Wars/Marvel première époque (ceux dessinés par Carmine Infantino et publiés à l'origine chez Lug) ont été réédités par Dark Horse au fil des ans. Ils restent donc sous la houlette de Thierry Mornet : "*Cette série d'albums (publiée sous le titre* Star Wars Classics*), dont deux tomes sont déjà disponibles, reste publiée par Delcourt, et va se poursuivre.*" Reste un autre aspect à évoquer. Disney a déjà fait savoir que les nouveaux films ne seraient pas tenus par l'univers étendu (les romans, BD, jeux vidéo antérieurement publiés) et ne considérerait comme canonique que les événements liés aux films. Est-ce à dire que Delcourt conserverait du coup un univers désormais invalidé et que seul les épisodes publiés par Panini seraient d'actualité ? C'est une définition que Thierry Mornet n'accepte pas en ces termes : "*Cette question de validité est en fait un non-sujet. Qu'il ait été – quelque peu artificiellement – décidé que des récits publiés jusqu'à maintenant soient soudainement 'hors continuité' n'enlève rien à leur qualité. Nous allons publier aussi bien des récits sous le label 'LEGENDES' (hors continuité) que situés dans la continuité (les adaptations des films Épisodes I à VI et Star Wars Rebels). Seule la qualité des récits revêt à mon sens une réelle importance. Nous dévoilerons notre programme dans quelques semaines, mais que les fans soient rassurés, nous allons au moins poursuivre sur le même rythme qu'auparavant la publication des albums Star Wars, a priori à partir de mars 2015*". Ce qui veut donc dire qu'à l'horizon de la fin 2015, quand sortira le nouveau film, avec un Delcourt ne réduisant pas sa voiture en la matière, et avec Panini désormais dans la boucle, on risque de voir plus de comics Star Wars en France qu'on n'en a jamais vus. Reste à voir la qualité des productions à venir.

X.F.



Pour l'heure les premières séries Marvel (ci-contre) vont surtout explorer l'univers de la trilogie initiale. Tout comme Brian Wood chez Dark Horse, dans des épisodes en cours de parution VF.



SPIDER-MAN
LE RETOUR DU ROI

DANS LES DERNIÈRES PAGES DE LA NATION BOUFFON, PETER PARKER S'EST RÉVEILLÉ, A ÉMERGÉ À NOUVEAU DANS SON PROPRE CORPS. LE VRAI SPIDER-MAN EST DE NOUVEAU VIVANT ET BIEN PORTANT. L'ÈRE DU SPIDER-MAN SUPÉRIEUR EST (EN THÉORIE) TERMINÉE. AUTANT DE RAISONS POUR LES FANS DU HÉROS DE SE RÉJOUIR... ET POUR LES BLASÉS (L'UN N'EMPÊCHE PAS L'AUTRE) DE RAPPELER QUE C'ÉTAIT JOUÉ D'AVANCE. ET POURTANT, ON NE PEUT PAS VRAIMENT DIRE QUE LA BOUCLE EST BOUCLÉE...

Nous sommes en 2012. *Amazing Spider-Man #698-700*. Otto Octavius (Docteur Octopus), à l'article de la mort, réalise sans doute un de ses plus grands coups : arriver à intervertir son esprit avec celui de son plus grand adversaire, Spider-Man. Otto est triomphant, dans un corps plus jeune. Peter, lui, meurt dans d'atroces souffrances, sans que personne n'ait pris au sérieux ses tentatives de se faire reconnaître. Tout au plus dans la scène finale Parker arrive à bombarder Octavius avec un flot de souvenirs dopant son sens des responsabilités. Otto choisit alors de devenir le "Spider-Man Supérieur", à la fois parce qu'il veut réussir encore plus que son ennemi mais aussi parce qu'il réalise que tout changement de vie trop brutal attirerait les soupçons de l'entourage du héros. Parker a été éliminé de l'équation, dans une mort sans gloire. Une partie des lecteurs hurle de rage. Le scénariste Dan Slott reçoit même dans la foulée des menaces de mort via les réseaux sociaux. Et pourtant il arrive à convaincre le plus grand nombre. Avant ce jeu de chaises musicales entre Peter et l'un de ses pires ennemis, les ventes d'*Amazing Spider-Man* tournaient autour de 50 000 exemplaires. Avec l'avènement du Superior Spider-Man, elles vont se fixer bien plus haut, aux alentours de 75 000 fascicules vendus (puis monter encore avec le retour de Peter en 2014, réinstaurant Spider-Man comme le héros le plus vendeur de Marvel, position qu'il avait perdue ces dernières années). L'éditeur a donc toutes les raisons de se féliciter de la manœuvre, puisqu'elle a ravivé l'intérêt autour du personnage. Mais l'évolution ne se compte pas qu'en termes de ventes

HE'S FINE, MJ. OVER THERE, WITH DOC OCK. I THINK--
I THINK HE'S DYING.
HA. GOOD RIDDANCE!
I-I DON'T WANT THIS.
TOO LATE. CAREFUL WHAT YOU WISH FOR, SPIDEY.
TELL ME. WHY DO I-- HOW CAN I DO THIS?
BECAUSE YOU HAVE TO
BECAUSE
WITH GREAT POWER...

Amazing Spider-Man #700 (en haut), Peter Parker meurt dans un corps qui n'est pas le sien, avec un certain nombre de lecteurs en rogne. *Superior Spider-Man #31* (en bas), Peter est revenu. Mais finalement, même lui en vient à regretter le sacrifice héroïque d'Otto Octavius.

COMME AVANT ?

À quoi bon tuer Peter Parker puis le remplacer si c'est pour le ramener ? La question est compréhensible, évidente, mais pas si fondée que ça. Il y a bien quelque chose qui est "mort" dans *Amazing Spider-Man #698-700* et qui, à l'heure actuelle, n'est pas revenu : la tonalité de Spider-Man telle qu'initiée il y a quelques années avec "Brand New Day" ("Un jour nouveau"). C'est-à-dire qu'à une époque Marvel ne jurait que par un Spider-Man optimisé pour un potentiel nouveau lecteur. Peu ou pas de références à des histoires anciennes, des adversaires réinventés (comme Docteur Octopus en vieillard paralysé), une logique scénaristique qui misait sur des arcs très distincts les uns des autres ou encore (pendant longtemps) une petite amie spécifique, Carlie Cooper. Au fur et à mesure qu'il est devenu LE scénariste moderne de Spider-Man, Dan Slott, passionné de continuité, a fait son possible pour revenir sur ces règles et les "aménager" (manière polie de dire qu'il en a tenu de moins en moins compte). "Spider-Island" en était déjà une preuve, avec des allusions et des rôles forts pour des éléments aussi divers que Kaine (le méchant clone finalement guéri, qui remonte aux années 1990), au Chacal (adversaire remontant aux années 1970) ou à la Reine (menace introduite dans

EN HAUT : Dan Slott n'a pas cessé de jouer avec l'effacement puis le retour de la personnalité de Peter.
CI-DESSOUS : Le Bouffon Vert, l'autre vedette de Superior ? Bien que dans l'ombre, Norman Osborn émerge de la série profondément changé, encore plus dangereux.

Spectacular Spider-Man dix ans plus tard). La règle du "tout nouveau, tout beau", Dan Slott n'en avait rien à faire, s'approchait plutôt d'une gestion à la Mark Gruenwald (ancien numéro 2 de Marvel qui écrivait *Captain America* ou *Quasar* en tenant compte de listings de personnages). Par exemple le dernier arc où Peter est vraiment Peter, sur fond d'affrontement entre les différents Super-Bouffons, est typique d'une gestion catégorielle à la Gruenwald. C'était de plus en plus tangible à l'approche d'*Amazing Spider-Man #700* et cela devient pratiquement officiel après. On pourrait croire que changer la personne sous le masque de Spider-Man va dans le sens d'une nouveauté sans limite. Mais non. Si l'on y regarde bien, l'idée est plutôt de dire : "*Voilà des années qu'on regarde tomber le même jeu de dominos dans le même sens. Changeons l'un d'entre eux et regardons où ça tombe*". Le Spider-Man Supérieur ne tirait pas un trait sur l'univers de Peter Parker mais forçait finalement un autre personnage à s'y intéresser, à redécouvrir les choses et à prendre des décisions inédites. Oui, mais au bout du compte, certains en resteront à l'escamotage d'Otto Octavius et à la résurgence du vrai Parker. Pour autant ce n'est pas un retour à la normale. De la même manière qu'Octopus a dû se faire à la double vie de Peter/Spider-Man, ce dernier se réveille dans son propre corps après que son adversaire a apporté de profondes modifications à sa vie. *Superior Spider-Man*, c'était Otto dans la peau de Peter. Mais la nouvelle série *Amazing Spider-Man* n'est pas un retour à l'ancienne formule, pré-*Amazing Spider-Man #698*. Non, c'est la face B de *Superior* : Peter est obligé de vivre une existence définie par les choix d'Octopus et d'assumer (ou pas) un certain nombre de décisions. Par exemple le vrai Peter n'avait pas l'ambition de devenir chef d'entreprise. Il n'a pas l'ego pour cela. Mais le voici malgré lui à la tête d'une société, dont les employés dépendent de lui. Spider-Man doit également assumer la rupture d'un certain nombre d'alliances. C'est une chose de passer pour un crétin parmi les Avengers mais c'est plus compliqué de s'en tirer avec des excuses auprès d'une Chatte Noire expédiée en prison par Otto avec fracas. Non, ce nouveau chapitre de la vie de Peter n'est pas équivalent à son ancienne routine. Les dominos ne sont pas vraiment retombés à la même place...

MÉCHANTS GARÇONS ET NOUVEAUX PROFILS

Peter Parker n'est pas le seul impacté par cette révolution en trois actes (fin du *Amazing* précédent + *Superior* + démarrage de la nouvelle série *Amazing*). D'abord il y a bien évidemment Otto Octavius lui-même, qui a gagné en envergure... Même si la fin de "La Nation Bouffon" le voit pratiquement se suicider mentalement, effacer jusqu'à la dernière trace de son être pour laisser les commandes à Peter. Mais ce serait oublier un peu vite que la personnalité de Peter elle-même fut effacée par la même machine quelques numéros plus tôt et que... cela n'a pas empêché ledit Peter de réémerger. Une "rechute" serait donc, en théorie, toujours possible, même si lors de l'effacement Octopus lui-même laisse entendre qu'il s'efface en profondeur. Notons que c'est de toute manière le seul point faible du méga-arc de Dan Slott. À savoir que l'aspect technique est parfois abordé de façon contradictoire au gré des épisodes. Dans *Amazing #698-700*, le vrai Peter s'efforce de reconquérir son corps en se connectant à nouveau dessus. Mais Otto a renforcé son masque de manière à empêcher cela. Sur la fin du *#700*, pourtant, les deux personnages semblent "connectés" par un lien psychique non matériel, une sorte de "wifi mental". Par la suite les explications s'embrouillent. Ce qui fait qu'on estime mal ce qui a pu arriver à l'esprit d'Octopus. Réellement effacé ou renvoyé vers un autre réceptacle ? Car l'autre voie (plus logique) pour une résurrection, tient au véritable corps d'Octopus, retiré en secret de sa tombe dans un épisode de *Superior*. Enfin, à l'approche de "Spider-Verse", nouveau crossover convoquant tous ceux qui ont porté un jour le nom de Spider-Man à travers les réalités alternatives de Marvel, le Spider-Man Supérieur est également de la partie via un paradoxe temporel, y compris avec quelques épisodes supplémentaires du *Superior Spider-Man* qui montrent le même niveau de ventes qu'avant. Ce ne sont donc pas les manières de ramener Superior/Octopus qui manquent. Et la demande est visiblement toujours là. Mais Octavius n'est pas le seul criminel profondément marqué par cette séquence d'histoires. Un autre personnage changé est le Bouffon Vert lui-même. Bien qu'il émerge au grand jour dans "La Nation Bouffon", *Superior Spider-Man* peut se lire comme un lent compte à rebours où l'on ramène Osborn vers une certaine "virginité". Terminé, le temps des armures façon Iron Patriot, fini l'époque de "j'ai tous les pouvoirs des Avengers"... Ce Bouffon s'est d'abord fait rare, est retourné dans l'ombre afin de mieux pouvoir frapper. On peut d'ailleurs faire un parallèle entre le Norman Osborn de Dan Slott et le Joker de Scott

Snyder. Les deux personnages "clownesques" ont adopté un profil polymorphe. Les voici en position de pouvoir être n'importe qui, n'importe quand. À partir de là, tout nouveau rôle secondaire apparaissant dans la série deviendra éventuellement suspect. Dans le cas d'Osborn, c'est particulièrement bien vu car c'est, en un sens, un retour à la philosophie de Steve Ditko, quand le Bouffon Vert était encore mystérieux et qu'on se demandait qui il pouvait être. Dans un précédent numéro de *Comic Box*, nous évoquions la manière avec laquelle Docteur Octopus a toujours été un adversaire qui visait l'intrusion dans la vie privée de Peter Parker. La fin de "La Nation Bouffon" positionne Norman Osborn pour assumer à son tour ce rôle, mais d'une autre façon (et avec sans doute encore plus de férocité).

SPIDER-GAMME

Il y a un avant et un après aussi pour la "famille étendue" de Spider-Man, comprenez les héros et séries secondaires qui évoluent dans le sillage de l'homme-araignée. Sur la fin de l'ère précédente d'*Amazing*, Marvel avait donné des titres réguliers à Venom et Scarlet Spider. Mais avec une série centrale située entre 45000 et 50000 ventes les bons mois, les deux autres se sont vite installées à un niveau moitié moins haut. Venom et Scarlet Spider ont vivoté aux alentours de la ligne de rentabilité de l'éditeur (autour de 20000), avant de disparaître il y a quelques mois. Mais quand vous changez la popularité du titre central, vous ouvrez d'un coup un autre horizon aux séries périphériques. Pour preuve: le redémarrage en trombe de *Spider-Man 2099*, réintroduit dans les pages de *Superior* avant d'évoluer à nouveau dans ses propres aventures, surfe aux alentours de 40000 ventes. De quoi mettre très vite la puce à l'oreille de Marvel et planifier rapidement d'autres dérivés, alors qu'avec *Amazing* la série centrale s'envole encore à un autre niveau. Ce n'est pas tout à fait un hasard si l'éditeur, après avoir laissé Spider-Woman en jachère pendant plusieurs années (en tout cas en termes de série solo), a décidé de lui donner une nouvelle chance. Pas un hasard, non plus, si on a planifié sans délai un titre *Silk* (nouvelle héroïne lancée dans les premiers épisodes d'*Amazing*). Enfin, le succès rencontré par *Edge of Spider-Verse* (préambule du crossover "Spider-Verse" proprement dit) est lui aussi à mettre au crédit de la remontée générale des ventes liées à un Spider-Man désormais repassé devant les Avengers ou les X-Men, redevenu première licence comics de Marvel. *Edge of Spider-Verse* présente ou réintroduits divers Spider-Men alternatifs, parmi lesquels le Spider-Man Noir mais aussi une toute nouvelle Spider-Gwen (issue d'une Terre où c'est la dulcinée classique de Peter qui a hérité des pouvoirs). Et, là aussi sans perdre de temps, Marvel a annoncé une future série *Spider-Gwen*. Trois séries de "Spider-Femmes" sur un temps si rapproché, c'est beaucoup. Mais il faut clairement battre le fer pendant qu'il est chaud. Et Marvel, en faisant feu de tout bois, table visiblement sur le fait que plusieurs de ces séries – même si tout ne devrait pas tenir – , s'installeront sur la durée, comme *Spider-Man 2099*. Plus largement c'est tout "Spider-Verse" qui est à voir comme un moyen indolore de tester la nouvelle voiture de la "Spider-Gamme". L'événement est en effet propice à de nombreuses miniséries mettant en scène d'autres Spider-Men, des alternatifs tels que Ben Reilly, la Spider-Girl de MC2 ou des versions steampunks sans compter des alliés "non alternatifs" comme Scarlet Spider (Kaine). Selon les résultats, Marvel pourra envisager de continuer de lancer encore d'autres séries. Et pourquoi pas un groupe, d'ailleurs ? Car vu le nombre de personnages il y aurait maintenant largement de quoi faire un "Spider-Corps".

Un renouveau parmi les séries liées à Spider-Man : *Spider-Man 2099* (ci-contre) et *Spider-Gwen* (ci-dessous à droite). *Silk*, quant à elle, est une nouvelle héroïne ntroduite sur fond d'*Original Sin*.

L'ère "Brand New Day", malgré son désir apparent de nouveauté, s'était empêtrée dans un certain sentiment d'absence, voire une forme de "deuil". Les lecteurs (et même plusieurs auteurs) avaient été obligés de digérer la fin abrupte de la relation Peter Parker/Mary Jane Watson, pourtant connue du grand public depuis des décennies. Même s'il n'y a absolument rien de mauvais à vouloir apporter de nouvelles choses, remplacer MJ par Carlie, le Bouffon Vert par Menace, avait surtout donné l'impression de versions secondaires ne pouvant se mesurer aux originaux. Avec *Superior Spider-Man* est venue une technique beaucoup plus fine : une volonté de réexamen qui ne vise pas à remplacer tante May ou tel autre personnage mais bien à regarder des choses sous un jour nouveau. Et inversement *Amazing Spider-Man* tel que relancé (en France la chose se fera à travers une nouvelle revue *Spider-Man* en janvier 2015) continue sur cette lancée bien qu'en changeant de protagonistes. Peter Parker s'éveille non seulement dans un monde où il lui faut recoller les morceaux, les amitiés endommagées mais aussi se demander que faire de personnages qui prennent désormais une importance dans sa vie privée, comme Anna Maria, la petite amie d'Otto, qui pensait sortir avec Peter. Rien ne change jamais dans les comics ? Vraiment ? Peter Parker va au contraire avoir tout loisir de constater que sa vie n'est plus du tout la même...

Xavier Fournier

MAILBOX

PARCE QU'ENTRE COMIC BOX ET SES LECTEURS, LE CONTACT N'EST JAMAIS ROMPU, CETTE RUBRIQUE EST LA VÔTRE.

email zemo@comicbox.com @comicbox Comic Box

MILLER POWER

Wow! Je dois dire que cela fait des années que la production de Frank Miller ne m'intéresse plus et que le film *Sin City 2* m'a ennuyé profondément (oui, je sais, n'aimant plus guère Miller ce n'était peut-être pas le film à aller voir, mais j'avais misé sur le fait que Rodriguez allait le booster, et ce fut loin d'être le cas). Miller n'est plus ma came depuis longtemps donc, mais votre interview du maître m'a scotché. Parce que vous êtes arrivés à faire transparaître aussi bien l'artiste que l'homme. Après ses sorties politiques, il était trop facile de le détester, je m'en rends compte maintenant. Alors qu'en fait (et sans que ça me rende pour autant son All-Star Batman sympathique) je réalise que c'est juste quelqu'un avec un avis différent, mais qui est capable de l'expliquer et de raisonner. Et quand on le laisse parler sur la longueur (ce que vous avez su faire), c'est diablement intéressant de lire son point de vue. Cela a changé la vision que j'avais de lui. Surtout, on voit la différence avec certains plateaux de télévision qui confondaient ses œuvres et la nouvelle Thor de Marvel ! Merci à vous!

Étienne

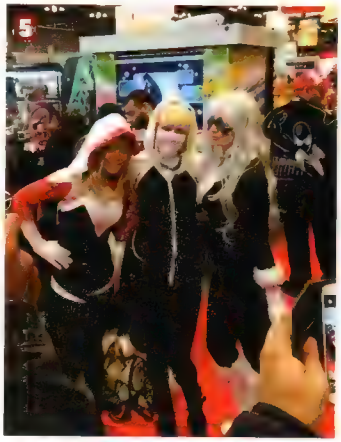
Cher Étienne, merci mais... les interviews se font à plusieurs, il y a ceux qui posent les questions et ceux qui y répondent. Ces remerciements doivent donc d'abord aller à Frank Miller lui-même. Lui qui se définit comme un caricaturiste a sans doute été lui-même caricaturé au fil des ans. On peut ne pas être d'accord avec lui sur un certain nombre de choses sans que ça fasse de lui un croque-mitaine.

POUR LE MAG ET POUR LES CONFÉRENCES...

Je vous écris pour la première fois, et je vais essayer d'en faire une habitude. En effet, je lis *Comic Box* depuis environ deux ans et je suis abonné depuis une petite année et je n'ai jamais pris le temps de vous écrire (toutes mes excuses...). Mais je vais me rattraper. Je voulais vous remercier pour votre superbe travail, chaque numéro est un régal. Les interviews sont toujours pertinentes et j'aime cette connexion entre le thème du numéro et les questions posées (pour le dernier numéro, la question de la femme dans les comics, vraiment très bien traitée, de manière adroite et claire). La récente maquette fonctionne à merveille. Bref, pour faire simple et concis, j'aime *Comic Box*. Je vous suis depuis deux ans, et je continuerai de vous suivre encore pendant de longues années. J'en profite également pour vous dire que j'ai été très heureux de vous rencontrer au cours du week-end Paris Comics Expo, d'échanger quelques mots avec Xavier Fournier et d'assister à l'excellente conférence sur Alan Moore, qui reste de loin celle que j'ai préférée ce week-end (bien que je n'aie pas pu assister à la présentation des Super-Héros français). Merci donc à Lise Benkemoun et Xavier Fournier pour leur présentation, j'espère vous rencontrer de nouveau à d'autres occasions.

Aurélien

Cher Aurélien. D'abord merci pour cette fidélité (d'autant plus que le numéro 91 a souffert de problèmes de distribution touchant les kiosques et les abonnés, ce qui est toujours rageant et ne fait l'affaire de personne). Pour les conférences : même si, pour plein de raisons, nous préférons désormais participer à des festivals par le biais d'animations plutôt que par des stands, la Paris Comics Expo a permis à l'équipe de Comic Box de rencontrer beaucoup de lecteurs. Et c'était très sympa pour nous également. La prochaine aura pour thème John Byrne et se déroulera pendant le festival d'Angoulême.



PREVIEW DATÉ

Je vous écris aujourd'hui pour vous dire que j'ai enfin reçu mon *Comic Box*! J'espère qu'il en est de même pour tous mes "collègues" abonnés. J'ai donc pu feuilleter mon exemplaire et constater, en fin de revue, non sans déception que la preview n'avait plus rien d'une preview puisque j'avais déjà le magazine *Original Sin Extra*... disponible, lui, en temps et en heure. Une question s'impose alors : est-il judicieux de faire une preview si proche de la sortie de l'event?
Et puis du coup, je me sens un peu floué, puisque la seule rubrique de BD maintenant disponible dans *Comic Box* est déjà parue 2 jours auparavant. Décidément, je regrette l'ancienne formule et sa BD...

Teddymic

Cher Teddymic. Comme nous l'avons déjà expliqué dans des réponses plus anciennes au courrier, les pages de previews sont l'équivalent de pages publicitaires. Le choix ne se fait pas à la rédaction. D'ailleurs il y a des occasions où nous n'avons pas caché, dans nos articles, que nous ne pensions guère de bien de certaines séries concernées (Age of Ultron, par exemple). En revanche, ta mémoire te fait défaut. La preview n'a pas pris la place de la BD centrale de l'ancienne formule, les deux choses coexistaient. La BD a été remplacée par des articles, aussi et surtout parce que le matériel exploitable se raréfiait.

COMICS OU RECUEILS?

Une petite question d'ordre purement économique... J'ai eu l'occasion de lire la série *Chew* que je trouve totalement excellente à tout point de vue. Par quel biais les auteurs ont-ils un meilleur revenu? Par les comics mensuels? Par les éditions TPB? Par les ventes à l'étranger? Plus simplement, pour mieux soutenir la série, dois-je acheter le comic en VO ou le TPB? Ou les recueils en VF? Et quitte à prendre de la VO c'est mieux de la commander via des sites américains ou tout simplement dans mon comic shop parisien? Heu bien sûr je me doute que l'idéal serait de tout prendre, mais niveau place et brouzoufs, on a tous nos limites...

Fred

Cher Fred. Bon, d'abord c'est bien évidemment une question qui concerne plutôt les lecteurs VO, si on la pose en ces termes. Mais il n'y a pas de réponse absolue. D'abord le destin des séries se décide sur les premiers numéros en fascicule. Si le lecteur passe son tour au #1 en attendant le TPB, l'éditeur estime que les ventes ne dépasseront pas un certain seuil et peut très bien décider d'arrêter après le premier arc. Donc – dans l'idéal – il vaut mieux lire les deux premiers numéros pour se faire une idée du pitch, quitte à opter pour le TPB après, une fois que la série a pris son envol.

DES NOUVELLES DE BERNARD TROUT

N'est-il pas trop tard pour évoquer tout le bien du numéro #90 et notamment l'article sur Bernard Trout ? J'ai beaucoup de respect pour Sagedition, malgré des traductions parfois faiblardes par rapport à ses concurrents (Lug et Aredit, par exemple). J'adore dénicher un ancien numéro de leurs publications pour me plonger dans le DC d'antan. Cet article est malheureusement trop court, tant le bonhomme semble passionnant. Vous aviez évoqué sur Facebook une nouvelle entrevue avec lui, est-ce que cela débouchera sur un autre papier ? Merci beaucoup.

Damien Walther

Cher Damien, pour l'instant non, nous ne prévoyons pas d'autre interview de Bernard Trout. Mais c'est quelqu'un de très sympathique et de passionnant qu'il nous arrive de croiser à l'occasion, d'où l'idée, l'autre fois, de transmettre certaines questions de nos amis Facebook. Peut-être que nous renouvellerons l'expérience sur FB. S'il est d'accord. C'est quand même quelqu'un d'un certain âge (qu'il porte avec vigueur), qu'on ne veut pas déranger...

INSTANTANÉS

1 Un Deadpool et un Deadpool
2 Wonder Woman dos à dos avec... Wonder Girl ?
3 Harley Quinn et le Joker, tout droit échappés du jeu vidéo *Arkham City* !
4 Avengers et Gardiens de la Galaxie, tous sont présents sur la convention, les gosses adorent !
5 Le Power Rangers Spider-Gwen et le Black Cat font sensation au WCC.
6 Le voyage de *Dark Knight Rises*, Catwoman et Batman à une convention.

CULT CORNER

TOUJOURS À L'AFFÛT, COMIC BOX VOUS LIVRE SA SÉLECTION D'OBJETS COLLECTORS AINSI QUE QUELQUES INCONTOURNABLES DE L'UNIVERS COMICS.

TOYNEWZ

Les figurines Avengers ArtFX de Kotobukiya, dessinées par Adi Granov, seront au complet en décembre prochain. À moins que... Eh oui, l'éditeur japonais proposera aussi une version alternative du célèbre vengeur à l'armure : la version "classique" est une représentation de l'armure noire et dorée, actuellement présente dans les comics ; la version "alternative" sera rouge et or, plus emblématique d'Iron Man. Elle sera disponible en début d'année Les deux figurines seront au même prix.

GOTHAM : SERVIR ET PROTÉGER

Hot Toys > Août 2015

Alors que ça fait plus de deux ans que la trilogie *Dark Knight* de Christopher Nolan s'est achevée, elle continue de susciter l'intérêt des fans et des producteurs de produits dérivés. Hot Toys proposera donc l'été prochain des figurines de James Gordon, incarné à l'écran par Gary Oldman et de John "Robin" Blake alias Joseph Gordon-Levitt. Encore une fois, Hot Toys réussit à produire des figurines ressemblant à leurs modèles. À noter que vous aurez le choix entre John Blake et le bat-signal ou du trio Gordon/Blake/bat-signal. Dommage qu'on ne puisse pas opter pour le Commissaire et le signal. Le prix de 350 € pourrait malgré tout freiner l'envie des fans...

STARS EN HERBE

Hachette > Disponible

Vous croyez être incollable sur les héros Marvel ? Eh bien, testez vos connaissances avec ce quiz ! Entièrement en français, le jeu se divise en 4 catégories de questions (Avengers, X-Men, Spider-Man et héros cosmiques). Des cartes super-pouvoirs viennent corser la partie. Joli et complet, un bon cadeau de Noel !

STAR WARS

Kotobukiya > Printemps 2015

La licence Star Wars reprend du poil de la bête en 2015. De nouvelles séries comics (voir p. 20-21) et un film prévu pour la fin d'année (dont le teaser est disponible sur le net). Kotobukiya en profite pour lancer une nouvelle gamme de figurines estampillées ArtFX+, basée sur la première trilogie. On retrouve un premier set comportant Han Solo et Chewbacca en décembre. Luke et Leia sont prévus en juillet. Chaque figurine mesure environ 20 cm et est fournie avec un socle aimanté, pour 120 € le pack.

5Q JULIE Super cake girl pour Paint Cakes

Parlez-nous des origines "super-héroïques" de Paint Cakes.

Ce projet est né en 2009, je venais de sortir d'une école d'art et je cherchais un avenir où j'aurais pu faire tous les métiers du monde. Je me suis dit que la pâtisserie était un bon début. Sauf que je n'avais jamais travaillé de ma vie et que je n'avais que 21 ans à l'époque ! Sans expérience et sans argent, impossible de monter ce projet. Du coup pendant plus de 3 ans j'ai travaillé dans diverses pâtisseries pour apprendre sur le terrain et économiser au maximum, et j'ai passé mon temps libre à me former au métier de gérant, auprès de la Chambre de commerce et d'industrie. En décembre 2012, j'ai fini par monter la société avec une amie titulaire d'un CAP de pâtisserie. L'idée un peu geek m'est venue en 2010, lorsque je travaillais dans une pâtisserie de cake design, je voyais ces gâteaux rose flashy à paillettes et petits cœurs, et je me disais que si quelqu'un m'offrait un gâteau de ce genre, c'est qu'il me connaissait bien mal ! (rires), à l'époque j'aurais adoré recevoir un gâteau en forme de cerveau, pour une soirée zombie !

Avez-vous des produits types ? Des gâteaux préconçus ? Le client peut-il proposer ses propres dessins ou avez-vous des limites ?

Nous faisons principalement des cupcakes et des pièces montées conçues autour de l'univers des fictions : séries TV, films, comics, mangas, jeux vidéo, tout y passe ! Nous avons une galerie des gâteaux déjà réalisés sur notre site internet et notre page facebook. Pour le moment nous n'avons pas encore eu de gâteaux impossibles à faire ! Nous adorons les challenges, alors n'hésitez pas ! Vous pouvez bien sûr nous envoyer des visuels d'inspirations.

Nous avons un large choix de produits : cookies, brownies, cheesecakes, muffins, sucrés et salés ! Nous travaillons en effet aussi avec des professionnels comme des bars ou des restaurants.

COMME SUR DES ROULETTES

LEGO® > Disponible

Le raz de marée LEGO® continue. Mais cette fois-ci, ce sont les adultes qui seront contents, avec 1869 pièces pour construire le Tumbler de Batman, vu dans la trilogie *Dark Knight* de Christopher Nolan. Cette "bête" de 15 cm de haut, sur 40 cm de large. En prime, une fiche de présentation du véhicule, ainsi que deux figurines exclusives (Batman et le Joker) complètent le set. Attention, le prix aussi est énorme : 250 € !

ARTFX+ FIGURES

AGENT TRÈS SECRET

Thinkgeek > Disponible

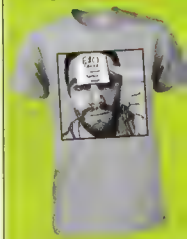
Même si la série TV *Agents of S.H.I.E.L.D.* ne casse pas la baraque aux USA, les agents spéciaux de Marvel inspirent des produits dérivés en tout genre. Cette fois, vous pourrez vous prendre pour l'un d'eux avec ce portefeuille qui bloque les ondes RFID. Pourquoi ? Pour éviter de se faire pirater la puce de certaines cartes de crédits...

PRÊT POUR L'ACTION

Bandaï > Disponible

Si vous craquez pour Baymax, le robot des *Nouveaux Héros* de Disney, cette figurine est l'une des plus jolies de la gamme. Un Baymax customisable à l'aide de son armure. Alors quelle version choisirez-vous ?

TOYNEWZ



Stephen Amell, l'acteur incarnant Oliver Queen dans *Arrow*, est très investi dans la cause contre le cancer. Sa mère ayant été touchée (mais sauvée), il a décidé d'utiliser sa popularité pour lancer une campagne afin de récolter des fonds pour la lutte contre cette maladie. L'association Fuck Cancer propose des tee-shirts, des hoodies et des sacs portant l'illustration ci-dessus.

Une version soft est depuis disponible. Les campagnes ayant lieu dans un temps limité, il faut surveiller la page facebook de l'acteur (*facebook.com/stephenamell*) ou de l'association (*facebook.com/fcancernow*) pour se tenir informé des prochaines ventes.

Comment passe-t-on commande ? Quelles sont les différentes étapes pour le client mais aussi pour vous ? (de la conception à la livraison)

Généralement, il suffit de nous envoyer un mail avec le thème, et nous vous faisons un devis complet avec des propositions de design. C'est vous qui choisissez ce que vous souhaitez selon votre envie et votre budget. Nous confirmons ensemble la commande, puis, soit vous choisissez de vous faire livrer, à Paris, ou vous pouvez aussi retirer votre commande dans nos locaux, à Vincennes.

Quel est l'avenir de Paint Cakes ? Une extension sur le reste de la France ?

Pour le moment je travaille sur le projet d'un food truck, nous avons d'ailleurs trouvé le nom : IN CAKE WE TRUCK ! Vous y trouverez nos produits geeks ainsi que des menus salés à midi. Ce food truck nous permettra de couvrir plusieurs événements partout en France. Pour les extensions c'est un peu plus compliqué : nos pâtisseries sont des produits frais. Plus tard si tout se passe bien, nous ouvrirons des franchises !

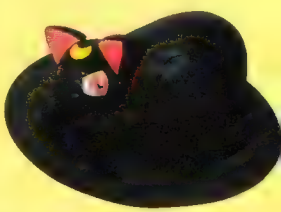
Vous parliez de boutique. Que peut-on faire pour vous aider dans ce projet ?

Le dossier est prêt. Il me reste à prendre rendez-vous avec des investisseurs. Pour le moment ce n'est pas la priorité, car les frais sont très importants et cela demande beaucoup d'énergie. Nous avons énormément de projets : plusieurs livres de cuisine et de pâtisserie geek sont en route, des émissions Paint Cakes, les 2 ans de Paint Cakes, le lancement des brunchs à domicile... Quand ces projets seront terminés je me sentirai capable de lancer le dossier boutique.

Pour le moment ; si vous souhaitez nous aider, il faut surtout parler de nous autour de vous si vous aimez notre projet, et venir nous voir lors des salons que nous faisons régulièrement ! (Geekopolis, Paris Comics Expo, Comic con, Salon Fantastique...) Rejoignez-nous sur notre page facebook pour suivre notre actualité !

Plus d'infos :

facebook.com/Paintcakes et *www.paintcakes.com*



KEVIN KELLER ET LE RENOUVEAU D'ARCHIE COMICS

LONGTEMPS, ARCHIE A ÉTÉ L'ÉDITEUR LE PLUS RINGARD DES COMICS, S'ACCROCHANT À UN PORTRAIT TOTALEMENT DÉSUET DE L'AMÉRIQUE, OÙ PAS UN MOT N'ÉTAIT PLUS HAUT QUE L'AUTRE. MAIS ÇA, C'ÉTAIT AVANT. CES DERNIÈRES ANNÉES, LA FIRME A DÉCIDÉ DE COMBLER SON RETARD, DE S'OUVRIR AU MONDE ET DE MIEUX REPRÉSENTER LA DIVERSITÉ, PEUT-ÊTRE MIEUX QUE LA CONCURRENCE...

Si on devait comparer l'univers d'Archie Comics à celui de certaines séries TV pour adolescents, le clash serait violent. Riverdale, la ville habitée par le jeune héros de BD, est si proprette qu'à côté, les aventures de *Dawson* ou des *Frères Scott* semblent écrites par des terroristes sous acide. Pendant des décennies, il ne s'est rien passé chez Archie, si ce n'est une suite de gags datés, coincés dans une autre époque. Il faut dire que la société Archie Comics est l'une des rares à appartenir encore (au moins en partie) aux familles de certains de ses fondateurs. DC ou Marvel ont changé de mains de nombreuses fois depuis leur création. Pas Archie, qui a hérité du coup d'une culture très paternaliste, qui se traduira longtemps par un "on a toujours fait comme ça et on ne va pas changer...". Rajoutez à cela qu'Archie Comics est basé non pas à New York City mais à Mamaroneck (petite ville de moins de 20000 habitants) et vous obtenez un contexte bien particulier...

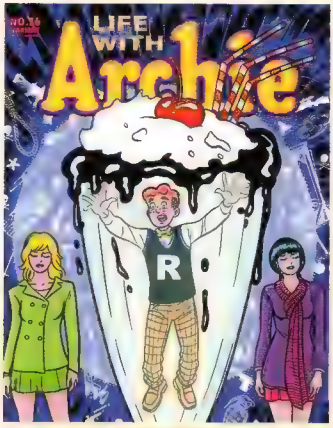
LES ANNÉES COLLÈGES

C'est que rien ne se passe jamais comme ailleurs chez Archie Comics. Songez que dans l'après-guerre, ce vénérable concurrent de DC et Marvel prit note de l'essoufflement des comics de super-héros et se recentra sur un personnage fort différent. Créé en 1941, Archie arriva à détrôner les autres personnages de la firme (parmi lesquels le Shield, modèle de Captain America, excusez du peu) avec un mélange d'émois amoureux bon chic bon genre et quelques mésaventures comiques. Au point que la maison d'édition toute entière adopta le nom d'Archie Comics. Le succès du jeune héros tenait à son côté intemporel, insouciant. Le dessinateur Bob Montana s'était inspiré d'un carnet de croquis qu'il avait tenu dans les années 1930, pendant ses propres études. La vie d'Archie dans la ville de Riverdale, c'était celle d'une Amérique pas encore dans la Seconde Guerre mondiale mais déjà plus dans la crise économique. Une Amérique paisible, idéalisée selon les modèles de l'époque. Pas de chômage, pas de pauvres, pas de divorce, que des blancs... De quoi satisfaire un public majoritairement wasp (*white anglo-saxon protestant*). Et pourtant de ce moule assez guindé sont nés des schémas très importants pour l'histoire des comics. Bob Montana articule très vite la majeure partie de ses récits autour d'une forme de triangle amoureux. Archie est tiraillé entre la brune Veronica Lodge et la blonde Betty Cooper. Ce fonctionnement va faire par la suite des émules. Sans Archie, nous n'aurions pas connu les aventures de Superboy (Clark Kent adolescent) dans la ville idéalisée de Smallville, qui entretient un certain air de famille avec Riverdale. Plus tard, le triangle amoureux entre Superman, Lois Lane et Lana Lang s'installera dans la droite lignée de ce qui peut se passer (ou ne pas se passer) entre Archie, Betty et Veronica. Et dans les premières années de Spider-Man, Stan Lee, Steve Ditko puis John Romita Senior lorgneront ouvertement sur l'univers d'Archie pour peupler le campus de Peter Parker. En lieu et place de Betty et Veronica, on aura droit au face-à-face Mary Jane Watson et Gwen Stacy. On entrevoit encore l'ombre d'Archie dans des films comme American Graffiti et la série TV *Happy Days* (*Les Jours Heureux*). Même dans *Scooby-Doo*, les héros humains sont redevables à Archie Andrews. Bref, au fil des décennies Archie et sa bande sont devenus un véritable repère culturel (au point de générer dans les sixties un groupe de pop, les Archies, sponsorisé par l'éditeur de comics). En France, Archie a connu également sa petite gloire, publié dans des petits formats. Mais la série a été victime de sa longévité et de ce côté intemporel qui pouvait faire son charme à ses débuts. Lancer en 1941 les aventures d'un gosse calqué sur la jeunesse des années 1930, avec d'improbables pulls et même parfois de ridicules petits chapeaux (Jughead, ami d'Archie, restera ainsi coiffé d'une couronne grise) pouvait avoir un sens. Mais dans l'Amérique des années 1970, celle qui a connu 1968 et les gros moments de doute à l'issue de la guerre du Viêt Nam ou du scandale du Watergate, poursuivre sur des modèles qui remontent à plus de quarante ans va devenir de plus en plus compliqué, même en leur rajoutant quelques pantalons larges et

AMERICA'S TYPICAL TEEN-AGER
The Mirth of a Nation
Archie
I HEAR VERONICA GAVE YOU KISSPROOF LIPSTICK FOR YOUR BIRTHDAY, BETTY.
THE LIPSTICK MAY BE KISSPROOF, ARCHIE, BUT I'M NOT!!
Nº38
8¢

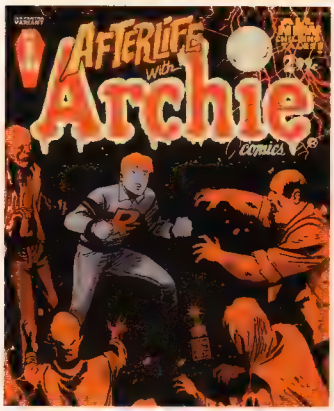
CI-DESSUS : le Archie classique, un garçon bon chic bon genre, qui ne connait pas la crise, souvent figé dans des gags amoureux.

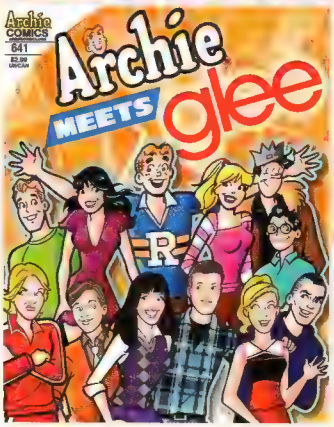
CI-DESSOUS : est-ce qu'Archie choisira Betty ou Veronica ? Un ressort sentimental qui va durer pendant des années et qui va inspirer de nombreuses autres séries.



EN HAUT : *Life with Archie*, un premier contraste entre le profil classique et un Archie devenu adulte. L'heure de la maturité.

CI-DESSOUS : *Afterlife with Archie*, une certaine forme de transgression, à base de zombies. En bas : Archie rencontre les personnages de... *Glee*. Fut un temps où cela n'aurait pas été envisageable.



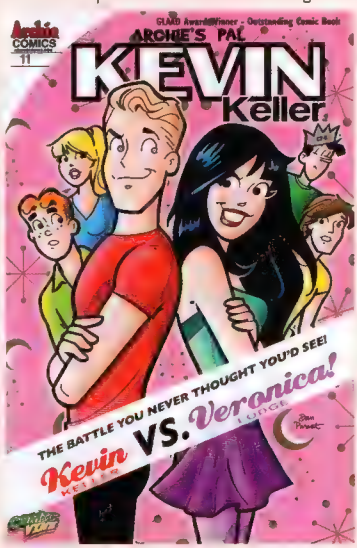


des coupes de cheveux un peu plus disco. En clair ? Archie Andrews n'a jamais été un rebelle, n'a jamais réellement témoigné de son temps et se fige, symbole d'une société sous forme d'antithèse multiculturelle. Si bien d'ailleurs que l'organisation d'un crossover entre Archie et le Punisher de Marvel, dans les années 1990, aura tout d'un ovni contre-nature (d'où l'intérêt). En fait Archie se distingue aussi de sa concurrence par un choix commercial. Ayant conscience d'avoir un public familial, différent de celui des geeks, l'éditeur ne laissera pas tomber le réseau de ventes des kiosques et des supermarchés. Si bien que tandis que DC, Marvel, Image et les autres iront s'enfermer dans les seuls comic-shops américains, Archie restera un éditeur de proximité dont la majeure partie des ventes n'apparaît pas au top 300 du diffuseur spécialisé Diamonds car elles continuent de se faire en grande surface. Elles sont donc difficile à estimer mais, longtemps, cette solution fera qu'Archie aura une économie très différente des big two et sera au moins (bien que de manière discrète) le troisième acteur du marché. Pourtant, ces dernières années, le lectorat a dû marquer le pas et il a fallu revoir la copie...

"PÉNIS !"

Le changement ? Il ne coulait pas de source, comme put s'en rendre compte en 2003 Roberto Aguirre-Sacasa (ex-scénariste de *Spider-Man*, de *Glee* et auteur de théâtre) en montant une pièce intitulée *Archie's Weird Fantasy*. L'idée était de dire que si Archie avait tardé pendant des décennies à choisir entre Betty et Veronica, c'est qu'il était... gay ! Aguirre-Sacasa eut droit à un recommandé de l'éditeur exigeant un changement de titre mais aussi de nouveaux prénoms pour tous les personnages. Archie Comics ne voulait pas entendre parler d'un de ses personnages devenant gay. L'éditeur prendra un virage par la force des choses entre 2007 et 2009, avec la mort de Richard Goldwater (fils du fondateur de la société, qui avait repris l'affaire) et de Michael Silberkleit (fils d'un autre pilier de la société). Ces disparitions poussent en 2009 Jon Goldwater (le frère de Richard) et Nancy Silberkleit (la veuve de Michael) à reprendre la direction de la société en se partageant le titre de président. L'ennui ? C'est que les deux coprésidents n'ont pas le même âge, pas les mêmes attentes, pas les mêmes méthodes. Et la petite entreprise familiale va vite virer au cauchemar, bien loin de l'ambiance immaculée de Riverdale. La situation devient explosive. C'est le camp de Goldwater contre celui de Silberkleit, cette dernière étant rapidement accusée de harceler ses employés, de pratiques sexistes ou racistes, traitant ouvertement ses collaborateurs mâles de "pénis"... Et il faut dire que la défense de Nancy Silberkleit n'arrangera rien à l'affaire, avec des phrases comme "*Je ne peux pas être accusée de discrimination, puisque je n'emploie que des blancs !*". Un vrai poème. Depuis 2012 Goldwater et Silberkleit ont trouvé un accord à l'amiable éloignant cette dernière des affaires courantes de la société, tandis qu'elle est toujours visée par des plaintes d'employés. Silberkleit, ancienne institutrice qui comptait conserver Archie sur une voie humoristique, est un peu devenue (à tort ou à raison, la justice le dira, elle-même ayant déposé plainte) le symbole de l'ancien visage rétrograde de l'éditeur. Les équipes

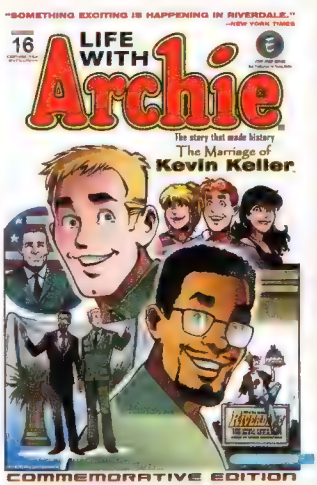
de Jon Goldwater, elles, sans doute pressées par un effritement des ventes mais aussi une grosse dose de publicité négative, ont décidé de jouer la carte de l'ouverture et du renouveau. Dès 2010 la revue *Life With Archie* se met à chroniquer ce qui jusqu'ici semblait impossible : la vie future, adulte, d'un Archie Andrews marié. Mais l'éditeur (grâce à une idée de Michael Uslan) trouve le moyen de ménager la chèvre et le chou. Le magazine se divise en deux sections qui chroniquent chacune un futur potentiel. Dans l'une, Archie a épousé Betty, dans l'autre il a choisi Veronica. Cette double option peut sembler un moyen d'éviter de trancher, mais *Life With Archie* montre surtout l'irruption d'une chronologie dans le monde d'Archie. Il vieillit et il est destiné à mener une vie d'adulte, un peu plus complexe que ce qu'il connaissait avant. Cela n'empêche pas de publier d'autres séries avec la version classique, ado, qui va pourtant elle aussi devoir se faire au XXIe siècle. C'est cette capacité à enfin sortir du moule qui mènera, plus tard, à une autre série basée sur une réalité alternative. *Afterlife with Archie* n'est ni plus ni moins qu'une histoire d'horreur dans laquelle les principaux ressortissants de Riverdale se font dévorer les uns après les autres par... des zombies !



ET VOICI KEVIN...

En Septembre 2010, dans *Veronica #202*, la brune amie d'Archie fait la connaissance d'un nouveau "beau gosse" à Riverdale : Kevin Keller est un jeune homme avec qui elle sympathise immédiatement. Veronica est même prête à sortir avec lui... mais l'autre n'est pas intéressé. Veronica est bien obligée de digérer ce râteau : quelques cases plus loin Kevin explique à Jughead qu'il est tout simplement gay. Tout simplement ? C'est un peu vite dit quand on songe au micmac de la pièce de théâtre, sept ans plus tôt. Mais Jon Goldwater est catégorique. Il était temps de mettre à jour l'univers d'Archie et d'y intégrer également les homosexuels. Plus qu'un alibi utilisé sur un seul épisode, Kevin Keller va s'installer sur la durée, devenant l'un des meilleurs amis de Veronica. Et c'est là que les choses basculent véritablement, quand cet épisode isolé vaut à Archie Comics non seulement un concert de louanges mais aussi un regain de ventes (c'est la première fois de son histoire que l'éditeur est obligé de réimprimer). Quand Archie prend des risques, s'éloigne de sa formule coincée, cela paie. Non pas qu'il suffise d'ajouter un homo à la distribution pour garantir la modernité. Mais clairement l'expérience va décomplexer les équipes d'Archie et leur ouvrir les yeux sur beaucoup de questions annexes. Très vite, l'idée de donner à Kevin sa propre minisérie va surgir. Là, il vit sa vie, sans se cacher mais inversement sans tomber dans la caricature. Le soutien des associations homosexuelles est total et l'acteur George Takei (*Star Trek*), va même accepter qu'on l'utilise comme guest star dans la BD. Mais l'univers d'Archie existe désormais sur différents canaux. Et comme Kevin remporte le succès, on va rapidement l'importer également dans *Life With Archie*, où on organise son mariage, à un moment où, dans plusieurs états américains, la question est loin d'être réglée. L'ancien Archie Comics aurait reculé devant la difficulté. Le nouveau décide de passer le cap en 2012. Le Kevin adulte apparaît comme un politicien opposé à la prolifération des armes. Mais cet élément va prendre une importance déterminante alors qu'Archie Comics arrive à un point où l'on ne peut guère aller plus loin dans la "vie maritale" d'Archie. Il est décidé d'arrêter la série sur un énorme coup de com' : la mort annoncée d'Archie lui-même (ce qui n'engage à rien, bien sûr, puisque l'éditeur reste libre d'éditer de multiples titres basés sur la version ado). Le trépas du Archie adulte repose sur Kevin : nouvellement élu sénateur, il va être victime d'un attentat quand Archie, n'écoutant que son courage, s'interpose entre le tireur et Keller. Archie meurt donc en lieu et place de son ami gay (ce qui fera grincer des dents dans quelques sphères). En quatre ans de temps, l'existence de Kevin Keller (ado ou adulte) a donc pris une importance capitale dans le monde d'Archie. On peut comparer, par exemple, le parcours d'un Véga (Northstar), héros lancé dans les années 1980 chez Marvel, dont l'homosexualité n'a été officialisée que longtemps après et qui (en dehors d'un événement monté pour son mariage) est loin d'occuper la même place que Kevin dans la hiérarchie de son éditeur. La révolution chez Archie ne s'arrête pas aux personnages de papier. L'éditeur vient récemment de nommer comme directeur créatif le scénariste d'*Afterlife with Archie*, un certain... Roberto Aguirre-Sacasa (celui-là même qu'on menaçait, par courrier recommandé, il y un peu plus de dix ans pour son utilisation d'Archie Andrews). Le renouveau s'exporte aussi sur d'autres supports. Sorti de la case passéiste, Archie plaît à nouveau. Au point que la Fox est en train de plancher très sérieusement sur un projet de série TV, *Riverdale*. Roberto Aguirre-Sacasa œuvre aux scénarios tandis que Berlanti Productions (*Dawson* mais aussi *Arrow* et *The Flash*) chapeaute le concept. Sans surprise, Kevin Keller est déjà annoncé parmi les personnages de la série à venir... Dans la dépêche qui annonce la série TV, Roberto Aguirre-Sacasa conclut en expliquant que Jon Goldwater et lui pensent que "*les étoiles sont enfin alignées pour Archie et le reste du gang*". Difficile à ce stade de savoir si *Riverdale* sera une énième série ado pleine de bons sentiments où l'ancien coscénariste de *Glee* s'orientera là aussi vers des questions de société. Mais il est vrai qu'on n'a pas vu Archie Comics s'agiter autant depuis plusieurs décennies...

X.F.



"*Il y a un nouveau mec canon à Riverdale*", c'est avec cette expression que Veronica a accueilli Kevin, avant de comprendre qu'il ne se passera rien entre eux (au centre)

Ci-dessus, le mariage de Kevin Keller chez un éditeur qui, quelques annees plus tôt refusait qu'on associe son image à celle des homosexuels.

LES NOUVEAUX HÉROS
DUO DYNAMIQUE

MARVEL ET DISNEY COLLABORENT POUR LEUR PREMIER LONG-MÉTRAGE D'ANIMATION. MALHEUREUSEMENT MÉCONNUS, MÊME DES FANS DE COMICS, *LES NOUVEAUX HÉROS* (*BIG HERO 6* EN VO) SONT BEL ET BIEN DES PERSONNAGES ISSUS DE L'UNIVERS MARVEL. PETITS ET GRANDS, PRÉPAREZ-VOUS À RENCONTRER LE ROBOT BAYMAX ET SON COPAIN HIRO.

Eh non, ce n'est pas Iron Man mais un "nouveau héro" en armure qui va crever l'écran en février prochain : Baymax. Ce nom ne vous dit rien ? Et pourtant ce robot un peu gaffeur, mais au grand cœur existe bien dans les comics Marvel. Apparu pour la première fois dans les pages de *Sunfire & Big Hero 6*, Baymax est né sous les crayons de Gus Vasquez, d'après une idée originale de Steven T. Seagle et Duncan Rouleau. Robot métamorphe, il sert de garde du corps au jeune scientifique Hiro. Le garçon est ensuite recruté dans une équipe de super-héros japonais, dirigée par les X-Men Sunfire et Silver Samurai.

ÉQUIPE DE CHOC

Roy Conli est un producteur aguéri du département animation de Disney. Ayant fait ses armes sur *Le Bossu de Notre-Dame*, il a depuis enchaîné les succès avec notamment *Les Mondes de Ralph*, *Raiponce* et *La Reine des Neiges*. Avait-il envie de se frotter au folklore Marvel ? "*Don Hall, l'un des réalisateurs, est venu à moi avec ce comic-book. Nous sommes repartis de zéro, en ne conservant que les personnages principaux.*" Co-écrit par Scott Lobdell et Duncan Rouleau, le film retrouve des éléments des comics, à la sauce Disney. Hiro Hamada est un petit génie de la robotique. Gaspillant son talent, il va être remis dans le droit chemin par son grand frère, Tadashi, lui-même ingénieur en robotique. Hiro intègre l'école de son frère et y rencontre ses amis : GoGo Tomago, Fred Zilla, Honey Lemon et Wasabi. Mais un terrible accident va bouleverser le petit groupe. Hiro tombe ensuite sur Baymax, le projet de son frère. Il s'agit d'un "robot docteur", capable de soigner les humains. Le garçon va déployer tous ses talents pour faire de Baymax et de ses nouveaux amis des héros aux pouvoirs incroyables. Pourquoi ? Pour pourchasser le terrible Yokai, responsable de l'accident.

ADAPTATION LIBREMENT INSPIRÉE...

"*C'est l'histoire avant tout qui guide chaque projet*", déclare Roy Conli. C'est donc pour cela, et non pour des questions de droits (enfin, c'est ce qu'il explique...) que Sunfire et Silver Samurai sont absents du casting. Don Hall et Chris Williams, les deux réalisateurs, ont dû dépoussiérer un comic-book qui n'a pas fait les grandes heures de Marvel. On retrouve pourtant six héros issus du groupe. "*Dès le départ, il était convenu de nous approprier les Big Hero 6 et d'en faire notre propre version*", explique Hall. Pour cela, ils ont été aidés par les responsables de Marvel, notamment Joe Quesada et Jeph Loeb. Cette réinvention permet aux créateurs de viser un public plus large. "*Le film repose sur l'esprit de famille*" déclare Conli. Et c'est évident, Hiro et Baymax sont au centre de ce film plein d'émotions. Le designer Shiyoon Kim a inventé un robot à la fois touchant et crédible. Il a aussi participé à l'élaboration des différents costumes de l'équipe. Car dans *Les Nouveaux Héros*, c'est la tenue qui fait le héros ! En effet, les membres obtiennent leurs "pouvoirs", à savoir des aptitudes précises, grâce à leurs tenues.

ENTRE RÊVE ET RÉALITÉ

L'action de la BD se situe au Japon. Le film fait évoluer quelque peu les choses. En effet, les créateurs ont choisi de créer leur propre univers, avec notamment la ville de San Fransokyo où résident Hiro et ses amis. Ce fut l'un des plus gros défis du projet : mixer au mieux les villes de San Francisco et de Tokyo (qui en réalité ne sont séparées que par un océan !). San Fransokyo permet à Disney de toucher un public plus large, à la fois américain, européen et asiatique. Toujours dans l'idée d'être multiculturels, les designers ont décidé de modifier les origines ethniques de certains personnages. Par exemple, Wasabi (ci-contre) était un sumo cuisinier dans la version papier. Il est relooké en Afro-Américain. Les designers ont basé leur concept sur des expériences en cours, notamment pour Baymax. "*Nous avons rendu visite aux chercheurs de l'université de Carnegie-Mellon*", confie Roy Conli. Baymax est issue de la soft-technologie, une idée en cours d'étude et qui permettrait d'avoir son propre "conseiller médical" chez soi.

Drôle, émouvant et plein d'action, *Les Nouveaux Héros* est déjà un carton aux USA (sorti en novembre dernier). On regrette que le film mette si longtemps à sortir dans l'hexagone.

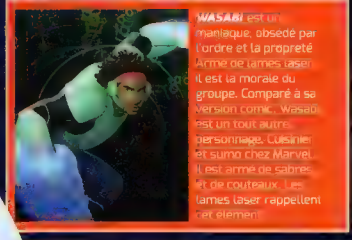
Pierre Bisson

***Les Nouveaux Héros*, réalisé par Don Hall et Chris Williams, en salle 11 février 2015.**

BAYMAX : conçu par Tadashi Hamada dans le but de sauver des vies, Baymax va révéler un pers très touchant – c'est l'essence du film. Dans la version papier, Baymax est un robot métamorphe vert, équipé d'une puce dans laquelle s'est matérialisé l'esprit du père de Hiro.

HIRO HAMADA : sorte de Tony Stark adolescent (l'argent en moins), Hiro a tout pour réussir mais il gâche son potentiel en s'amusant. La dure réalité va le rattraper et il va devenir un vrai héros. Un peu comme [illegible], il vit avec sa tante Cass, une sorte de tante May, en plus jeune.

HONEY LEMON : spécialisée dans la chimie, Honey semble être une intello fragile. Mais sa nouvelle personnalité va l'amener à surmonter sa timidité et révéler sa force intérieure. Dans le comic book, son sac est un objet mystérieux qui lui permet d'accéder à des univers parallèles, où elle stocke ses armes.



WASABI est un maniaque, obsédé par l'ordre et la propreté. Arme de lames laser, il est la morale du groupe. Comparé à sa version comic, Wasabi est un tout autre personnage. Cuisinier et sumo chez Marvel, il est armé de sabres et de couteaux. Les lames laser rappellent cet élément.

GOGO TOMAGO est la tête brûlée du groupe. Son armure est basée sur sa technologie de "super cycle". Alors que dans le film, son costume rappelle le monde de Tron, dans les comics, son armure est dotée de divers pouvoirs, dont l'invulnérabilité et la projection d'énergie.

FRED, ALIAS FRED ZILLA, c'est le "fan" de comics. Proche du Sammy de Scooby-Doo (dans le design et l'attitude), Fred intègre l'équipe avant tout pour réaliser ses rêves d'enfants. Dans les comics, Fred peut réellement se transformer en un monstre proche de Godzilla.

CI-DESSUS : si le nom de Marvel apparaît peu (voire pas du tout) durant la promotion du film, deux éléments indiquent la patte de la Maison des Idées : le caméo de Stan Lee et la scène post-générique. On ne vous en dit pas plus !

CI-DESSOUS : Yokai, mystérieux vilain au masque inspiré du théâtre Kabuki, et dont le nom évoque, en japonais, un esprit maléfique du folklore nippon.

JACK KIRBY
ROI D'ANGOULÊME ?

FIN 2013, NOUS POSIONS LA QUESTION DE LA PLACE DES COMICS AU FESTIVAL DE LA BD D'ANGOULÊME. L'ÉDITION 2014 AVAIT ÉTÉ UN ÉNORME PAS EN AVANT, AVEC LES ÉDITEURS DE BD AMÉRICAINES DÉSORMAIS MOINS EXCENTRÉS ET UN NOMBRE D'ANIMATIONS, DE TABLES RONDES ET D'INTERVENTIONS D'AUTEURS DE COMICS NETTEMENT PLUS CONSIDÉRABLE. L'ÉDITION PROCHAINE (29 JANVIER AU 1ER FÉVRIER 2015) SEMBLE À SON TOUR PROMETTEUSE, AVEC ENTRE AUTRES, UNE ÉNORME RÉTROSPECTIVE CONSACRÉE AU ROI DES COMICS. UNE GRANDE EXPO JACK KIRBY À ANGOULÊME ? DU JAMAIS VU.

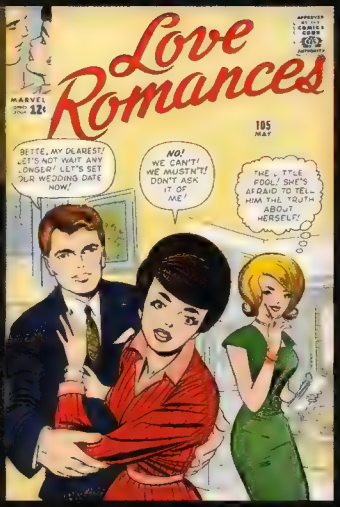
L'un des drames de Kirby, c'est d'avoir passé le plus clair de sa carrière à remplir des pages de fascicules très populaires... cependant peu reconnus des deux côtés de l'Atlantique. Parce qu'il fut traduit longtemps en kiosques, la plupart des récompenses ou hommages restèrent hors de portée à Angoulême comme ailleurs, parce qu'on y récompense plus "l'album-objet" que les périodiques (encore que, le *Journal de Mickey* ou *Fluide Glacial* ont déjà été honorés d'une manière ou d'une autre). Ces dernières années les choses ont changé, avec l'œuvre de Kirby qui est de plus en plus rééditée sous forme de d'intégrales chez les différents éditeurs de comics. Mais cette démarche patrimoniale s'adresse surtout à un public averti, capable de mettre plusieurs dizaines d'euros dans un volume de ce type. Était-il pour autant trop tard pour bien faire ? Il faut croire que non : il y a quelques mois Stéphane Beaujean, l'un des directeurs artistiques du festival, contacte Frédéric Manzano, grand collectionneur de planches devant l'éternel mais aussi patron de la boutique parisienne Déesse, déjà fort de plusieurs expositions comme (à titre d'exemple) celles consacrées à John Buscema ou encore Wally Wood à Palma (Espagne) ou encore sa participation à l'organisation de la récente exposition Marvel au musée Art Ludique. La proposition de Beaujean est à la fois simple et énorme : organiser ce qui n'a jamais été fait jusqu'ici dans le cadre du festival d'Angoulême : une grande exposition (320 m²) consacrée à Jack Kirby, figure de proue de l'histoire des comics. Ça ne se refuse pas. Mais la tâche est gigantesque et Fred Manzano va vite s'assurer du concours d'un commissaire adjoint d'exposition : *"J'avais également d'autres responsabilités et, ne pouvant pas tout faire à la fois, j'ai demandé à Jean Depelley de venir m'aider pour réaliser les textes. En tout, l'exposition regroupera 200 reproductions d'illustrations, comprenant une centaine de couvertures et d'intérieurs de comics ainsi qu'une centaine de reproductions de planches originales (c'est-à-dire aussi bien des versions encrées que des crayonnés). J'ai d'abord fait une présélection puis après, avec Jean, on a refait un tri là-dessus, tout mélange... Nous nous sommes efforcés de sélectionner les choses importantes. C'est-à-dire qu'il y a certaines images qui ne sont pas forcément les meilleures de Kirby sur le plan esthétique mais qui symbolisent un point de son histoire."* Pour la recherche des pièces à scanner, Fred a pu compter sur la collaboration de certains collectionneurs privés : *"On m'a prêté des éléments à la base puisqu'il était d'abord question d'exposer des planches originales. Mais quand la décision a été prise d'accueillir l'exposition dans une des bulles et qu'elle recevra, on l'espère, beaucoup de monde, cela devenait délicat. On avait même peur du simple choc thermique. On a donc préféré passer par des repros, c'est moins risqué."* Le commissaire d'exposition est un puriste au sens noble du terme. Pas question d'offrir un simple scan de couverture de *Captain America Comics #1* (la fameuse couverture où Hitler se fait tabasser). Commence alors un long et fastidieux travail de restauration des images, à partir des comics, afin d'éliminer les poussières et les couleurs passées. Quand on lui demande sa pièce préférée de l'exposition, Fred Manzano n'hésite qu'un instant avant de pointer du doigt *"une très belle planche encrée par Dick Ayers"* de *Strange Tales #114* (le faux retour de Captain America en 1963, en fait un imposteur ennemi de la Torche Humaine). Si l'exposition est organisée avec le concours d'Urban, les

"Il y aura du très beau et du très lourd au festival."

CI-DESSUS : Sky Masters, le strip de science-fiction qui a causé une brouille entre Jack Kirby et DC Comics

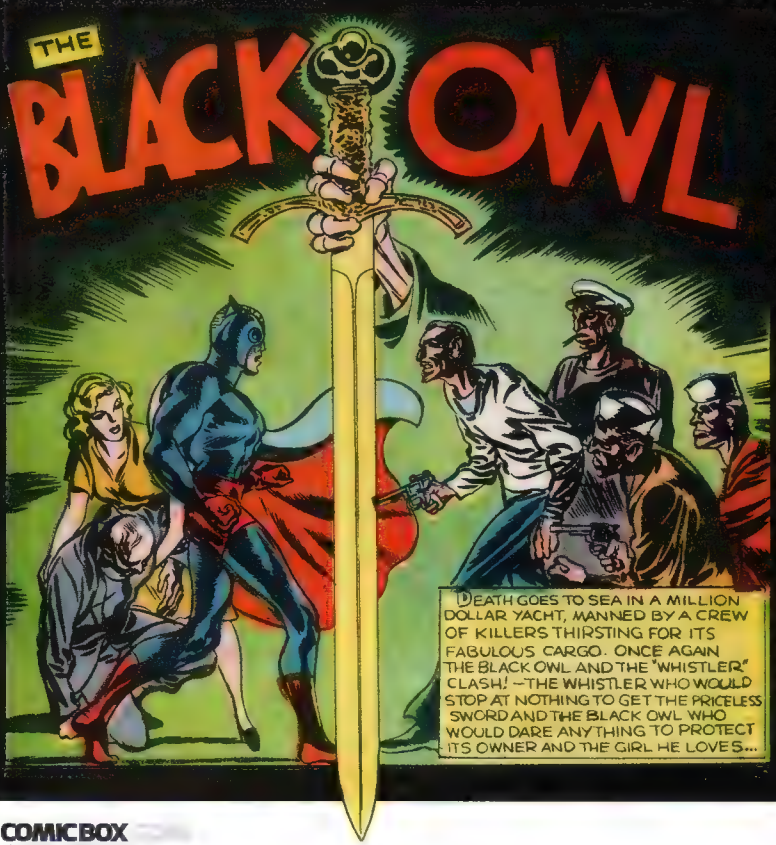
CI-DESSOUS : il fallait bien un maître de l'évasion pour en dessiner un autre, Mister Miracle en pleine action.

Un aperçu de la diversité des œuvres reproduites, qui iront bien au delà du tout venant de Marvel et DC avec, par exemple le super-héros Black Owl (en bas) mais aussi des BD de romance ou des planches plus originales comme "Hot Box"


Love Romances
MARVEL
105
MAY
BETTE, MY DEAREST! LET'S NOT WAIT ANY LONGER! LET'S SET OUR WEDDING DATE NOW!
NO! WE CAN'T! WE MUSTN'T! DON'T ASK IT OF ME!
THE LITTLE FOOL! SHE'S AFRAID TO TELL HIM THE TRUTH ABOUT HERSELF!

commissaires ont en effet bien fait la part des choses, ils se sont efforcés de représenter une vue d'ensemble du parcours de Kirby. Bien sûr, en 200 images, ce ne saurait être exhaustif. Mais Fred Manzano, qui s'étonne d'avoir entendu quelques rumeurs parler d'une expo 100 % DC, a cependant joué la carte de la représentativité. "*On y trouvera aussi bien les* New Gods *que du* Devil Dinosaur*!*".

Au programme il y a donc du Marvel comme du DC mais aussi des œuvres moins grand public telles que *Blue Bolt*. Quelques noms ou personnages peu courus par les néophytes, c'est vrai, mais l'idée est bien d'être pédagogique. D'ailleurs il n'y aura pas que des images accrochées au mur (ce qui serait déjà en soi un résultat appréciable) mais aussi des animations. Au programme, entre autres choses, une table ronde réunissant pour des membres du Jack Kirby Museum. Les jeunes visiteurs eux, à travers une zone ludique, auront le loisir de s'essayer à un atelier d'encrage à partir de reproductions des crayonnés de Kirby. Amplement de quoi faire entrer un maximum de gens dans la sphère de Kirby pendant la manifestation. Et Jean Depelley d'insister : "*Il y aura du très beau et du très lourd au festival. Une autre exposition plus importante est en préparation pour l'été 2016 au musée d'Angoulême. Nous y travaillons avec Jean-Pierre Mercier, Sébastien Bollut et Annabelle Araujo. Sa direction, thématique cette fois, montrera différentes facettes du talent protéiforme de Kirby et devrait surprendre les visiteurs*". La reconnaissance de Kirby par Angoulême aura tardé, mais elle est bien là! Et peut-être pas qu'à Angoulême d'ailleurs. Le fait que ce soit une exposition constituée de reproductions et non plus d'originaux a ses avantages. De vraies planches nécessiteraient un système de prêt limité dans le temps, qu'il faudrait rendre à des propriétaires. Là, libérée de ce genre de contrainte, l'exposition peut espérer une seconde vie passée les cinq jours du festival, ailleurs en France. Fred Manzano reconnaît que l'idée est en marche : "*On peut envisager qu'elle se déplace. C'est même prévu, bien que rien ne soit encore arrêté au niveau des dates et des lieux.*"


THE
BLACK OWL
DEATH GOES TO SEA IN A MILLION DOLLAR YACHT, MANNED BY A CREW OF KILLERS THIRSTING FOR ITS FABULOUS CARGO. ONCE AGAIN THE BLACK OWL AND THE "WHISTLER" CLASH! —THE WHISTLER WHO WOULD STOP AT NOTHING TO GET THE PRICELESS SWORD AND THE BLACK OWL WHO WOULD DARE ANYTHING TO PROTECT ITS OWNER AND THE GIRL HE LOVES...

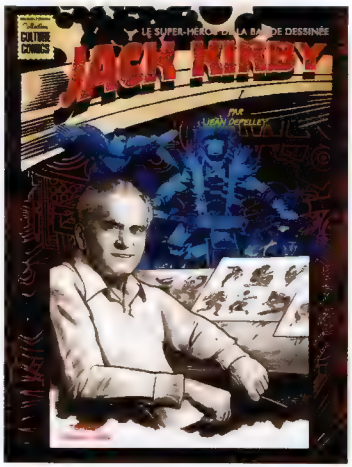
Kirby n'a pas fini de régner. Plus encore, parce qu'après tout, tous les goûts sont dans la nature et qu'il est aussi permis d'avoir d'autres dessinateurs préférés que Kirby, cette reconnaissance vient aussi signaler à tout un genre que l'époque a changé et que des portes sont en train de s'ouvrir. Les seuls qui s'en plaindront vraiment... sont ceux pour qui la BD reste exclusivement une affaire de nez ronds.

X.F.

JACK KIRBY ACTE II

UN AN APRÈS UN DÉJÀ COPIEUX *JACK KIRBY, LE SUPER-HÉROS DE LA BANDE DESSINÉE* (ÉDITIONS NEOFÉLIS), JEAN DEPELLEY REVIENT AVEC UN DEUXIÈME TOME ENCORE PLUS ÉPAIS, QUI RETRACE LA DERNIÈRE PARTIE DE LA VIE DE L'AUTEUR (À PARTIR DU MILIEU DES ANNÉES 1960). RIEN DE MOINS QUE L'ÈRE DES NEW GODS, DES ETERNALS OU DE KAMANDI. RENCONTRE...

Ce deuxième tome de votre biographie de Kirby raconte ce qui a suivi la recréation de l'univers Marvel dans le premier tome. Cette seconde époque est moins connue des lecteurs français, comment la définiriez-vous ?
Ce deuxième tome va peut-être étonner le lecteur parce qu'il montre l'évolution du média. Dans le premier livre, les comic-books étaient une branche fauchée et annexe, sur laquelle les éditeurs restaient prudents (ils utilisaient encore des sweat shops pour la production de leurs revues). Mais en 1966, le secteur s'impose à la télévision et chez les marchands de jouets. Comme aujourd'hui ! Kirby lui-même participe aux produits dérivés de ses co-créations. Autrement, ce qui est curieux, c'est de voir à quel point l'histoire se répète... En s'accélérant, les mêmes causes (comprendre les mêmes personnes) provoquent les mêmes effets. Aux cours de ses allers-retours entre Marvel et DC, Kirby travaille comme un fou, peut-être pour compenser ses craintes et ses doutes... D'un point de vue artistique, cette seconde période est tout aussi riche et passionnante que la première, démontrant tout le génie créatif de l'auteur dans des genres et pour des supports extrêmement diversifiés.



Cette seconde partie de la vie de Kirby, c'est aussi celle des brouilles, des désaccords sur la restitution de ses planches et ce genre de choses. Est-ce qu'il a été facile de trouver des témoins représentant tous les camps dans ces affaires ?
Effectivement, les conflits se succèdent : avec Goodman, Stan Lee, Infantino, Thomas, Shooter... Après avoir réuni les témoignages existants, j'ai interrogé les proches (Neal Kirby, Steve Sherman...) afin d'avoir des détails. Enfin, la chronologie a tranché. C'est humain, les gens réécrivent l'histoire en fonction de ce qui les arrange. En histoire, il faut lutter contre les amalgames et le "prêt à penser" de la "thématique". Concernant Stan Lee, sa mémoire est sélective (même s'il a parfois fait amende honorable). Infantino craignait pour sa place à DC et a préféré couper les branches de son catalogue qu'il jugeait moins solides. N'ayant pas toujours été fair-play, Thomas reste très discret sur ses rapports avec Kirby, même auprès de ses proches. Quant à Shooter, il s'est largement exprimé sur l'affaire des planches et cela amène à relativiser pas mal les choses... Grâce aux témoignages de collectionneurs américains et français (et particulièrement de Philippe Queveau que je tiens encore à remercier), j'ai pu remonter la piste des planches volées. Une bien triste affaire impliquant surtout des petites mains (dont les noms n'apparaissent que sous forme d'initiales, restons prudents). Malgré toute l'admiration que je porte à Kirby, il n'y a pas de manichéisme béat. Comme dans le tome 1, il ne s'agit pas d'une simple hagiographie mais d'un livre d'histoire (avec un copieux index en prime).

Dans le premier tome, il y avait tout un travail d'enquête sur le terrain autour du parcours du soldat Jack Kirby en France pendant la Seconde Guerre mondiale. Est-ce que pour le deuxième volume, on retrouve ce genre d'enquête ?
Non. Il n'y a pas d'enquête sur le terrain à proprement parler. À l'exception de quelques voyages aux USA (à New York, à San Diego ou chez TwoMorrows), je ne suis pas parti remonter de pistes sur place. En revanche, il y a bien eu investigations et cela à chaque page, pour étayer les propos.

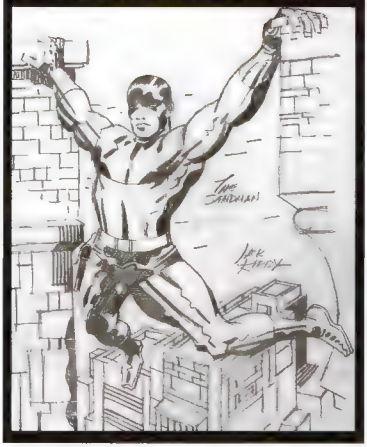
Marvel et la famille Kirby ont récemment réglé à l'amiable leur différend. Ce qui veut dire que vous avez travaillé à une époque où les deux parties ne se parlaient que par l'entremise d'avocats. Est-ce que ça a compliqué vos recherches ?
Oui, parfois. La famille voulait rester discrète et il m'a fallu insister pour avoir certaines informations. Neal Kirby me demandait de ne pas trop parler du procès lorsque j'écrivais des articles sur les campagnes Kirby4Heroes. Aujourd'hui, la famille reste silencieuse sur les émoluments perçus de Marvel. Il y a une clause de confidentialité. Mais sur des registres personnels, c'était parfois la même chose. Difficile d'obtenir le nom de jeune fille de la première femme de Neal (la mère de Tracy et Jeremy). Pour ne heurter personne, j'ai, là aussi opté pour les initiales.

Vous étiez un des co-créateurs du documentaire Marvel 14. Peut-on vous imaginer travaillant sur un documentaire consacré à Kirby ?
Bien sûr ! On y songe très fortement, mais je ne peux pas en dire plus pour le moment. Nous devons signer bientôt.

X.F.

JACK KIRBY, KING OF COMICS

En prévision du partenariat lié à l'exposition d'Angoulême, Urban publiera quelques jours auparavant ce livre de Mark Evanier, biographe mais aussi ancien collaborateur de Jack Kirby lui-même. C'est une biographie publiée vers 2008 qui, aujourd'hui encore, fait référence, Evanier tirant de nombreuses informations de son vécu avec le King ou avec sa famille. Bien entendu la limite de l'exercice est qu'on ne peut guère être juge et partie (sans pour autant que l'auteur parte dans n'importe quoi, entendons-nous). Le livre de Mark Evanier est donc à prendre avant tout comme un témoignage très documenté (et tout à fait sérieux) de la vie de Kirby, qui explore les coulisses de ses principales créations, avec des reproductions de qualité de certaines planches. Evanier est quelqu'un qui regarde avec le recul des ans le parcours de Kirby tout en ayant fréquenté, une partie de sa vie, l'atelier du maître. Son expérience et son point de vue sont donc à cet égard uniques. Pris avec l'angle qui convient, *Jack Kirby, King of Comics* prend toute sa dimension. Le fait que ce livre reste jusqu'ici inédit en France était clairement un manque.



MAGNÉTO

KELLY SUE DECONNICK
Pretty membre de La Marvel Force

ELLE ÉCRIT DES COMICS DEPUIS DIX ANS, MAIS C'EST EN 2010, AVEC SES PREMIERS TRAVAUX MARVEL (*SIF, RESCUE, OSBORN*) QU'ELLE A VRAIMENT ÉTÉ REMARQUÉE. DEPUIS, ELLE NE S'ARRÊTE PLUS ET LA MAISON DES IDÉES LUI A CONFIÉ LES DESTINÉES DE *CAPTAIN MARVEL* ET *AVENGERS ASSEMBLE*. ELLE A ÉGALEMENT SES SÉRIES EN CREATOR-OWNED CHEZ IMAGE, PRETTY DEADLY ET BITCH PLANET QUI SORT CE MOIS-CI. RENCONTRE AVEC UNE FAN DE LOIS LANE ET DE FEMMES À POIGNE!

Quand avez-vous décidé d'écrire des comics, exactement ? Quel a été le déclic?
Je ne crois pas m'être dit cela consciemment... J'en lisais pas mal, j'étais active en tant que fan, j'écrivais quelques trucs. Bref, c'est venu plutôt naturellement, je me suis plutôt dit que c'était une autre forme d'écriture... Sinon, avant ça, je voulais devenir actrice !

C'est un peu pareil ! Écrire les personnages ou les jouer, c'est toujours être dans leur peau...
C'est vrai...

Donc, vous étiez fan de comics depuis l'enfance... C'est plutôt rare pour les filles, est-ce que vos frères vous passaient des comics, pour que vous tombiez dedans ?
Je suis fille unique, donc non, pas de frères qui me prêtent leurs comics ! (rires) Mais mon père faisait partie de l'US Air Force, l'armée de l'air américaine, j'ai donc grandi dans des bases militaires et là, je dois avouer que les comics faisaient partie de la culture de tous. Ce qui est assez logique, puisqu'on y parle de super-héros américains, de gens qui sauvent le monde etc. En plus, sur les bases, on n'avait pas la télévision, donc on lisait pas mal...

Comment avez-vous débuté chez Marvel ?
Ils lançaient une opération qui s'appelait "Women of Marvel Initiative", qui consistait à chercher des auteurs femmes pour réaliser des one-shots avec des personnages féminins. Alejandro Arbona, éditeur, a demandé à Matt s'il pensait à quelqu'un. Matt lui a dit : "*Tu devrais en parler à ma femme !*" Mais comme on avait peur, Alejandro et moi, que je sois accusée d'être pistonnée et que Matt soit soupçonné de népotisme, il a soumis mes propositions, sans référence de nom, à Ralph Macchio. J'en avais fait deux et Ralph a donné le feu vert pour les deux. Là, on lui a dit qui j'étais et on lui a laissé la liberté de prendre quelqu'un d'autre si cela le gênait, puisqu'il avait encore le temps. Il a dit : "*Non, on y va.*" et j'ai démarré avec un one-shot de Rescue et un autre de Sif. Et après ça, s'est enchaîné.

Vous aimiez particulièrement Sif ?
Sincèrement, oui ! Ce qui est paradoxal, car quand j'ai écrit ensuite ***Avengers Assemble***, le seul personnage avec lequel j'ai eu vraiment du mal, c'était Thor. Et j'en ai été moi-même surprise, parce que je n'avais pas eu de problème avec Sif. Ce n'est donc pas le côté Asgard qui est en cause... Et je crois que c'était le fait que Thor tel que je le vois et que j'écrivais était plus drôle qu'à l'ordinaire...

Aviez-vous plus de pression à cause des films, *Avengers* et *Thor* ?
Je ne fais pas attention à ce genre de trucs. Si vous commencez à y penser, ça vous paralyse !

Trouvez-vous plus difficile d'écrire un comic-book de groupe comme *Avengers Assemble* ?
Pas du tout ! Au contraire, j'aime bien avoir un large casting à ma disposition. Je trouve plus compliqué d'écrire une série avec un seul héros.

RE⊙RES PÈ

- 2010 : *Sif* (Marvel)
- 2011 : *Osborn* (Marvel)
- 2012 : *Castle: Richard Castle's Storm Season* (Marvel)
- 2012 : *Captain Marvel* (Marvel)
- 2013 : *Pretty Deadly* (Image)
- 2013 : *Avengers Assemble* (Marvel)

Avez-vous l'impression que les femmes ont une plus grande place dans les comics qu'autrefois ?
Oui, mais il me semble important de comprendre que ce n'est pas une révolution, c'est un juste retour des choses ! Les filles lisaient des comics en très grande quantité aux débuts de cette industrie, du moins aux USA. Dans les années 1940 par exemple, il y avait un magazine consacré aux comics pour filles/de filles qui vendait 300 000 exemplaires par mois ! Et puis plusieurs choses sont arrivées, le vœu de faire du marketing spécifique etc. et on a finalement "montré la porte" aux filles, au sens figuré bien sûr... La plupart des séries sont devenues plus agressives et moins "accueillantes" pour les filles, et comme elles ne se retrouvaient pas trop dans les personnages, elles ont quitté le navire. Avec des exceptions bien sûr ! Prenez par exemple Sandman dans les années 1990, cette série avait un énorme public féminin et j'en faisais partie. Mais je ne lisais pas que du Vertigo, j'aimais bien des personnages comme Elektra par exemple. Bref, aujourd'hui les filles reviennent et c'est bien. Mais je ne veux pas qu'on s'extasie, car il n'y a rien de spécialement masculin dans le fait de raconter des histoires avec des images. Il n'y a rien de particulièrement masculin dans l'esthétique pulp, rien de masculin dans le principe de l'héroïsme et rien de typiquement masculin dans la science-fiction, donc il n'y avait objectivement aucune raison qu'une fille qui lit et aime les comics soit considérée comme une anomalie !

Vous avez démarré votre carrière en adaptant des mangas aux USA, était-ce parce que justement, le public féminin pouvait mieux s'identifier à ce type de littérature, ou juste parce que vous aimiez ça ?
Disons que c'était la première opportunité de boulot que j'ai eue ! Mais, oui, le manga était plus accueillant, pas seulement dans les contenus, mais surtout dans la distribution. Il faut comprendre que pour se mettre aux comics dans ce pays, il vaut mieux avoir un guide ! D'abord il faut connaître un magasin de comics, il n'y en a pas partout et parfois ils ressemblent à des donjons pleins d'androïdes et de trolls. Je plaisante, je sais bien qu'il y a plein de très bons libraires

de comics, qui accueillent les nouveaux lecteurs etc. mais il y en a aussi quelques-uns dans lesquels on vous regarde bizarrement. En plus ce n'est pas très logique, les comics sont rangés par éditeurs, vous ne savez pas forcément par quelle série débuter, c'est compliqué de s'y retrouver pour un débutant ! Alors que le manga a très vite été vendu dans les librairies généralistes, les centres commerciaux. Vous allez au rayon manga, vous prenez un numéro 1, vous lisez la quatrième de couverture et si le sujet vous plaît vous l'achetez ! Pas besoin de guide. Ça explique aussi, je pense, le fait que les filles soient allées vers le manga en si grande quantité. Sans compter le fait que les thèmes abordés en manga sont très divers.

"L'amitié féminine est une chose qu'on ne voit pas assez dans les comics."

Qu'avez-vous retenu de cette période ?
Ça m'a appris à me concentrer sur les dialogues. Au bout de 1000 pages de dialogues, vous voyez ce qui fonctionne ou pas ! (rires)

Vous travaillez à la fois en creator-owned et pour les grands studios, avez-vous choisi cela délibérément en vous disant qu'ainsi vous aurez le meilleur des deux mondes ou bien ça s'est fait comme ça ?
C'est un choix. Matt appelle ça "le système Soderbergh", un film pour eux (Hollywood), un film pour nous (indépendants), un film pour eux etc. On fait pareil !

Est-ce grâce à vos travaux chez Marvel qu'Image a accepté de publier votre creator-owned, *Pretty Deadly* (qui sort en VF en 2015 chez Glénat Comics) ?
C'est possible oui. En plus j'ai rencontré Emma Ríos, la dessinatrice de *Pretty Deadly* quand nous travaillions ensemble sur *Osborn*.

Comment travaillez-vous toutes les deux ?
Je ne dessine pas, évidemment, mais on fait vraiment un travail collaboratif. En regardant les pages après coup, même pour moi, c'est difficile de dire ce qui est de moi et ce qui vient d'Emma. On est très complémentaires nous nous comprenons très vite. Non seulement elle lit souvent dans mes pensées, mais elle rend les choses encore plus belles que ce que j'ai imaginé ! Je suis est en train d'écrire le second story-arc, donc c'est chouette. Et les éditions internationales commencent à sortir également. J'ai vu l'édition russe il n'y a pas si longtemps, elle est très jolie, ils ont fait du bon boulot ! J'espère que vous aimerez l'édition française !

De quoi êtes-vous le plus fière sur cette série ?
L'atmosphère je crois... Le côté mythe de l'espace est assez bien rendu il me semble.

Vous avez travaillé aussi pour Dark Horse, sur le relaunch de *Ghost* en 2012 et l'été dernier, quels souvenirs en gardez-vous ?
C'était fun et j'ai beaucoup aimé le personnage ! C'était Patrick Thorpe, l'éditeur de la série qui m'avait contactée pour ce projet et ça a été vraiment un plaisir de bosser avec lui.

Vous avez une seconde série annoncée en creator-owned, *Bitch Planet*, de quoi ça parle exactement ?
Ça sort en décembre de cette année, et cela parle d'une planète qui sert de prison pour femmes. Les personnages principaux sont des détenues.

Regardez-vous la série TV *Orange is the new black*, qui est basée sur le même thème ?
Non, volontairement pas, surtout pas ! Je ne veux pas me mettre à réagir à ce que je vois. Je veux juste écrire le bouquin que j'ai envie d'écrire, sans me soucier de ce qui se fait à côté.

Vous étiez fan de la série *Castle* avant de l'écrire ?
J'étais même une grande fan ! Quand Brian Bendis a eu ce job, je lui ai dit que j'étais jalouse ! Si bien que quand il a eu un problème d'emploi du temps et qu'il a réalisé qu'il ne pourrait pas le faire dans les temps, il m'a demandé si ça me ferait plaisir de finir ce boulot et j'ai évidemment dit oui ! Et c'était super.

Vous semblez bien vous entendre avec lui ?
Oh oui, c'est un de mes meilleurs amis, il est comme un frère pour moi.

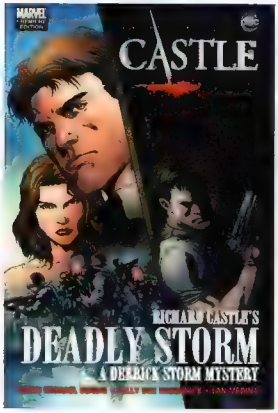
Brian et quelques autres, dont Matt Fraction, d'ailleurs écrivent systématiquement tous les gros crossovers Marvel, il semble que jamais une femme n'ait eu une telle responsabilité, vous croyez que ça va changer ?
Je ne sais pas... Pas tout de suite... Car pour écrire ce genre d'événements il faut vraiment faire partie des auteurs phares de la maison et ce n'est pas encore le cas des femmes qui bossent dans les comics...

Êtes-vous fan de Spider-Woman ? Et ne trouviez-vous pas que c'était un peu too much

CI-DESSUS : *Pretty Deadly*, série dessinée par Emma Ríos, arrivera en VF courant 2015 au sein de la gamme Glénat Comics rénovée.

EN DESSOUS : *Ghost*, une héroïne du Dark Horse des années 1990, relancée récemment par la scénariste

EN BAS : Non, Captain Marvel ne vous fait pas un bras d'honneur, c'est une allusion à une vieille affiche de propagande qui invitait la femme à prendre sa place dans l'effort de guerre.



CI-DESSUS *Castle*, un projet que Kelly a rédigé d'après la série TV à succès.

EN DESSOUS : le très attendu *Bitch Planet* ("Planète Pute"), nouveau pro et "percutant" de l'auteur, à paraître chez Image.

d'avoir Spider-Woman et Spider-Girl dans le même épisode ?
Non ! Et on avait même Black Widow en plus mais c'était très bien ! Ce sont des femmes très différentes ! Jessica Drew est forte. Ania est jeune et enthousiaste. Nathasha est cool et sexy en même temps. La dynamique entre les trois fonctionnait très bien. C'était vraiment un plaisir pour moi d'explorer leurs relations. Selon moi, l'amitié féminine est une chose qu'on ne voit pas assez dans les comics, alors que si je prends mon propre exemple et celui des femmes autour de moi, ça a une grande importance dans nos vies.

Pourquoi avoir débuté chez DC si vous étiez fan de Marvel ?
Parce que j'étais aussi très fan de Lois Lane ! Je voulais écrire pour ce personnage !

Vous étiez fan de Captain Marvel ?
Non, pas au début, car je n'ai pas grandi en lisant ses aventures, je ne la connaissais pas du tout. Mais j'ai pitché la série à Marvel en choisissant Miss Marvel pour devenir Captain Marvel justement parce que ça changeait un peu... Et après avoir fait des recherches et avoir écrit ses aventures, je suis devenue fan !

Quelles ont été les réactions des fans ? Ils étaient contents ?
Matt a l'habitude de dire que nous avons quelques dizaines de milliers de lecteurs seulement mais que la moitié d'entre eux est composée de fans de comics au point de porter des tatouages de leurs personnages préférés. Ce que je traduis par : nous avons effectivement un lectorat assez limité en quantité mais en revanche, c'est un public très fidèle, très impliqué. J'ajouterais que je ne pense pas qu'on doive essayer de contenter tout le monde... Ce n'est pas possible ! Il faut se fier à son instinct, écrire le bouquin qu'on a vraiment envie d'écrire, sans trop se soucier de ce que les gens en diront, en penseront etc. sinon vous devenez dingue et votre comic-book a de fortes chances d'être mauvais... Cela dit, en plus de faire ce qu'on veut vraiment, il faut aussi tenter d'utiliser toutes ses capacités, de faire le meilleur bouquin possible, de contenter son éditeur et ensuite, il faut le laisser vivre sa vie... Et généralement, le reste suit...

Vous aimez bien prendre un personnage qui existe et faire un reboot ?
Oui, je trouve ça fun ! Ça demande quelques recherches mais personnellement j'adore ça, c'est comme faire un puzzle. Et puis surtout, il faut revenir à l'essence même du personnage avant de se lancer dans une nouvelle narration et ça, c'est vraiment intéressant. Il faut choisir les éléments qui vont servir l'histoire d'abord.

Vous avez été inspirée par quels scénaristes, principalement ?
Matt bien sûr, Warren Ellis, Brian Bendis, Ed Brubaker, John Hickman, Greg Rucka... Je déteste répondre à ça, j'ai toujours peur d'oublier des gens importants pour moi...

Dans ce cas prenez aussi des auteurs de fantasy, de romans, etc. ou même des auteurs classiques...
Ernest Hemingway, John Irving... Neil Gaiman, les jumeaux Gabriel Bá et Fábio Moon sont extraordinaires... Bref, il y en a plein !

Vous verriez-vous écrire des romans ? Avez-vous des projets de ce côté-là ?
Oui, tout à fait. Et pour l'instant j'ai un livre pour enfants que je voudrais vraiment faire.

Pour finir sur une anecdote marrante, c'était quoi, exactement, cette histoire sur les réseaux sociaux "je ne suis pas la femme de Matt Fraction" ?
En fait, on était tous les deux invités à une convention de comics en Irlande, la Dundrum comics expo en 2012 et la première chose qui était écrite sur moi dans la présentation était que j'étais la femme de Matt. Puis, suivait une liste de vieux trucs que j'avais faits... Donc, je demande à corriger ça, ils le changent, gentiment, d'ailleurs. Ce n'avait pas été fait méchamment, mais en gros, ils ne s'étaient pas foulés pour se renseigner sur ma carrière vu que j'étais la femme de Matt... Matt, lui, n'est jamais présenté nulle part comme mon mari... Et ce n'est pas seulement par rapport à moi, c'est plutôt un comportement sociétal de présenter les gens comme "la femme de" alors qu'on ne dirait pas "le mari de", il faut donc lutter contre cette tendance afin que nos filles n'aient plus besoin de le faire... C'est plutôt pour ça que j'ai râlé... Et, comme j'avais mis un truc là-dessus sur Twitter, plein de copains, d'artistes et de fans ont trouvé drôle de changer leur statut pour se présenter eux aussi par rapport à Matt. Évidemment, la plupart d'entre eux ont mis, "je ne suis pas la femme de Matt Fraction"... Mais comme c'était sur les réseaux sociaux, du coup il y avait encore plus de gens au courant...

Diriez-vous que vous êtes une "geek" ?
Si on entend par là quelqu'un qui reste dans son coin avec ses collections et ses objets, non, mais si on parle de quelqu'un de passionné, qui a des hobbies, qui aime la pop culture, alors, oui, je suis fière d'être une geek ! Je suis quelqu'un de très sociable, j'aime avant tout les êtres humains, c'est pour cela que j'écris sur eux...

Propos recueillis par Lise Benkemoun

SINESTRO
LA FIÈVRE JAUNE

EN PARALLÈLE DE *FOREVER EVIL*, SINESTRO, L'ENNEMI EMBLÉMATIQUE DES GREEN LANTERNS, REÇOIT SA PROPRE SÉRIE. MAIS IL N'A PAS TOUJOURS ÉTÉ SI "EMBLÉMATIQUE". AU CONTRAIRE, SES DÉBUTS ONT ÉTÉ LABORIEUX ET LE MAÎTRE DE LA LUMIÈRE JAUNE A DÛ PASSER PAR BIEN DES STADES INTERMÉDIAIRES. C'EST L'HISTOIRE D'UN PERSONNAGE PENSÉ COMME UN SIMPLE MÉCHANT MAIS QUI EST DEVENU BIEN PLUS...

En 2005, quand Geoff Johns rénove le mythe de Green Lantern dans la minisérie *Rebirth*, il a déjà derrière lui des expériences comme *Flash*, *Justice Society* ou *Teen Titans*. De quoi repérer dans son œuvre, parmi d'autres fils rouges un archétype qui revient de manière très régulière dans son travail (et qu'on retrouve d'une certaine façon dans *Forever Evil* et dans ses retombées). Le scénariste revient souvent vers la figure d'un super-vilain qui ne veut pas en être un, qui n'a pas la sensation de l'être mais qui pense au contraire agir pour le bien du héros. Il ne s'agit pas de dire que Geoff Johns a inventé le criminel ambivalent. Stan Lee et Jack Kirby, Chris Claremont et bien d'autres, chez Marvel, ont forgé depuis des décennies des figures menaçantes telles que Magnéto ou Fatalis qui, en se faisant plus complexes, ont gagné en charisme. Le profil type du grand méchant de Geoff Johns peut sembler voisin, mais il n'est pas identique. Dans la plupart de ses séries, l'auteur installe un antagoniste comme "héros manqué", qui utilise les grands moyens – au moins en théorie – pour mettre en place une certaine idée du bien. Exemple typique : le profiler Hunter Zolomon qui devient un nouveau Zoom dans la série *Flash* parce qu'il veut forcer le héros à s'améliorer, Deathstroke/Jericho qui harcèle les Teen Titans pour une notion tordue de leur propre bien (il veut leur prouver que le monde est trop dangereux pour eux) mais surtout Black Adam, ennemi classique de Captain Marvel/Shazam et qui,

© DC COMICS

dans les pages de la Justice Society, se révèle une sorte de justicier motivé par une idée très "ancien testament" de ce qui est juste ou pas. On pourrait le rapprocher d'un Namor ou d'un Magnéto mais cette figure récurrente chez Johns a cela de particulier qu'elle ne se contente pas de représenter un antihéros. Elle veut être reconnue comme héroïque. Black Adam finira par réclamer activement à devenir membre de la Justice Society avant qu'un fossé apparaisse. En 2005, on n'en a pas encore conscience, mais c'est précisément cet archétype que Johns va reproduire. Encore qu'au demeurant, la minisérie *Green Lantern Rebirth* a toutes les allures d'un concept bien plus manichéen. D'un côté, il y a le bien (les Green Lanterns, symbolisés par la couleur verte), de l'autre, la peur et le mal (Parallax, entité corruptrice caractérisée par le jaune)…

DES DÉBUTS MODESTES

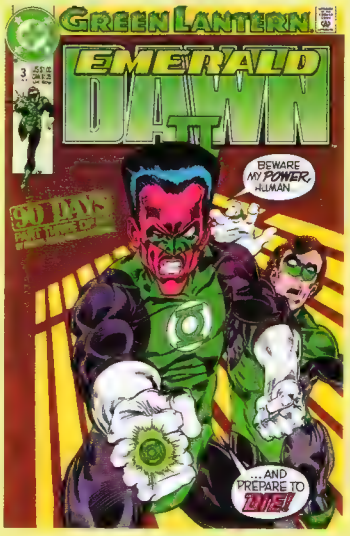
En juillet 1961, le scénariste John Broome et le dessinateur Gil Kane ne visent pas vraiment la subtilité quand ils créent Sinestro dans les pages de *Green Lantern #7*. D'ailleurs ils n'ont pas spécialement d'ambition pour ce personnage, qui n'apparaît même pas sur la couverture. Dans l'épisode où ils révèlent enfin leur existence à Hal Jordan (Green Lantern), les Gardiens de l'univers lui expliquent qu'au cours de leur existence ils ont fait une seule erreur (par la suite on se rendra compte qu'elles furent bien plus nombreuses). Ils ont recruté parmi les Green Lanterns un extraterrestre nommé Sinestro qui s'est laissé corrompre par son pouvoir. Il est devenu un dictateur sur sa planète natale, Korugar. Si bien que les Gardiens l'ont privé de sa bague de puissance et banni dans une autre dimension, l'univers d'antimatière, où seul le mal existe. Si on regarde bien cette origine, on réalise que John Broome, consciemment ou pas, reproduit presque à l'identique le général Zod de Superman (apparu dans *Adventure Comics #283* en avril de la même année), l'univers d'antimatière remplaçant ici la "Zone Fantôme". Inversement Sinestro, moustachu au crâne très développé, est incontestablement un modèle visuel du Leader, futur ennemi de Hulk chez Marvel. Mais la véritable erreur des Gardiens est d'avoir banni Sinestro dans un endroit où il prospère. À peine arrivé, il passe une alliance avec les Armuriers de Qward, des extraterrestres qui ont déjà affronté Hal Jordan. Avec Sinestro, ils décident donc de s'attaquer au Green Lantern de la Terre afin de faire d'une pierre deux coups et se venger également des Gardiens. Jordan finit par voyager dans l'univers d'antimatière et enfermer Sinestro dans une bulle d'énergie verte afin qu'il ne puisse plus intervenir. En 16 pages, l'ancien tyran de Korugar est battu, sans grand espoir de laisser une trace. C'est dans *Green Lantern #9* que les auteurs lui donnent réellement plus d'envergure. Sinestro ne reste pas longtemps dans la bulle verte car il utilise son propre anneau… qui est jaune. Cette arme peut se nourrir de l'énergie des anneaux des Green Lanterns (on se demande donc bien pourquoi il ne l'a pas sortie de sa poche dans l'épisode précédent). À peine évadé, il arrive à neutraliser Jordan puis à prendre sa place de manière à s'inviter au premier meeting intergalactique du Green Lantern Corps. Déguisé en Jordan, il peut siphonner l'énergie des autres et prendre la route de la planète Oa, siège des Gardiens de l'Univers. Bien entendu Jordan et les autres arriveront à l'intercepter avant qu'il ne sème réellement le chaos. Finalement il perd dans une bataille de volonté contre Jordan. Mais on vient de changer de ton. Non seulement Sinestro vient de se trouver une arme de prédilection (l'anneau jaune, contre lequel les anneaux verts ne peuvent rien) mais il est le premier adversaire à tenir tête à un groupe entier de Green Lanterns. Il est même responsable de l'arrivée de ces derniers sur Oa. Installé, Sinestro ? Oui et non. Cette fois les Gardiens l'expédient dans l'espace, sur une orbite qui prendra 8 milliards d'années à parcourir. En fait, cela ne prendra que deux épisodes pour qu'il s'échappe et frappe à nouveau. Cette fois il s'arrange pour que Hal Jordan soit expulsé des Green Lantern. Sinestro veut lui proposer une alliance : les deux seuls Green Lantern renégats pourraient se retourner contre les Gardiens. Le personnage va ainsi bénéficier de très régulières apparitions qui se soldent toujours par des défaites et des séjours dans des geôles de plus en plus improbables. Mais en 1963 (*Green Lantern #18*), Broome semble s'en débarrasser. Il va falloir attendre quatre ans avant qu'on ne le croise à nouveau (*Green Lantern #52*). Broome le réintroduit d'ailleurs en le définissant ainsi : "le Green Lantern renégat qui est toujours apparu dans ces pages comme la personnification du mal". Ça a le mérite d'être clair. Pourtant, entre-temps, les choses ont changé. Broome a introduit des menaces qui concurrencent Sinestro. Il y a désormais Star Sapphire, la porteuse d'anneau rose (un peu l'équivalent d'une Catwoman appliquée à Green Lantern) puis surtout Krona, le Gardien de l'univers renégat, qui est responsable de l'apparition du mal dans tout l'univers. Alors que la galerie d'adversaires de Hal Jordan se muscle, Sinestro se perd un peu dans la masse…

UNE VIE À INVENTER…

Ce sont les scénaristes suivants qui vont continuer de construire rétroactivement Sinestro, en induisant des différences lourdes de conséquences. À commencer par le fait qu'il a été, avant sa disgrâce, le "plus grand Green Lantern" ou qu'il a de nombreuses années d'expérience de plus que Hal Jordan

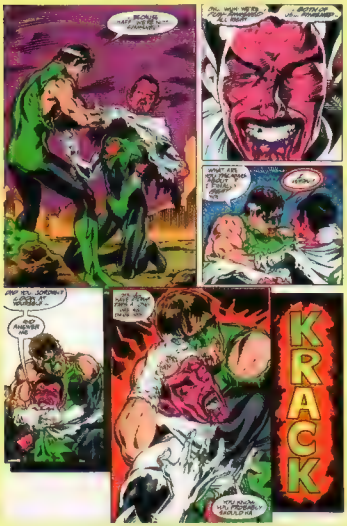
Apparu d'abord comme un simple tyran s'appuyant sur la technologie des autres, Sinestro gagne dès sa deuxième prestation un anneau jaune (ci-dessus) qui va devenir sa marque de fabrique.

EN BAS : À partir d'*Emerald Dawn*, Sinestro est rétroactivement injecté dans les débuts d'Hal Jordan et entretient à partir de là un rapport bien plus fort avec lui.



(ce qui va à l'encontre de ce qu'on voyait dans sa première apparition). Étant supposément plus expérimenté que Jordan, Sinestro gagne du coup une connaissance de la mythologie des Gardiens bien supérieure à celle de son adversaire. Il devient de plus en plus courant de voir Sinestro utiliser des secrets des Gardiens contre Hal. *Green Lantern/Green Arrow #82* permet de faire la connaissance

d'un personnage largement oublié de nos jours, sa sœur, la Reine Sorcière, qui possède un joyau assez semblable à celui de Star Sapphire. L'ex-maître de Korugar peine cependant à s'imposer. Dans *GL/GA #82* il est neutralisé d'un coup de poing de Green Arrow… Et il vit à nouveau cet affront dans *Green Lantern #91*. Puis Sinestro "prend du galon" dans l'univers DC quand il est intégré dans les rangs de la Secret Society of Super-Villains en 1976, une série qui propose une sorte d'anti-Justice League. Sa présence dans l'équipe n'est pas totalement convaincante (pourquoi un extraterrestre tel que Sinestro s'intéresserait à un syndicat du crime basé sur Terre ?) mais il est associé pour une brève durée à un titre autre que Green Lantern. Sa première saga ambitieuse intervient dans *Green Lantern #123-127* (1980)… soit dix-neuf ans après sa création ! Denny O'Neil et Joe Staton produisent un arc entier dans lequel les Gardiens et les Green Lanterns sont neutralisés et faits prisonniers par les forces de Qward. Mais, alors que Hal est seul pour lutter et que tout semble perdu, Sinestro se joint à lui… Il explique que s'il déteste les Gardiens, il méprise encore plus les Armuriers de Qward et ne souhaite pas leur victoire. Sinestro est donc l'un des libérateurs d'Oa… Et là, on commence à installer un personnage qui a une logique bien à lui, plus ou moins contredite selon les scénaristes (dans *Green Lantern #198-200* il œuvre à nouveau avec les gens de Qward sans que cela semble poser problème). Cependant, *Tales of the Green Lantern Corps Annual #2* (1986), par Steve Englehart et Bill Willingham, construit encore le personnage : Sinestro y passe en revue les erreurs du Green Lantern Corps afin d'éveiller le "Secteur 3600" (un autre secret des Gardiens), une partie intelligente de l'univers, qui devient son allié. Le plus grand coup de Sinestro ressemble à un échec. Dans Green Lantern Corps, lassés de cette menace à répétition, les porteurs d'anneaux verts le condamnent à mort. Ils ne savent pas que les Gardiens ont programmé la batterie centrale pour qu'elle ne puisse anéantir l'ex-dictateur. Si bien que lorsque l'exécution se produit, les conséquences sont catastrophiques : Oa est ravagée, la batterie centrale détruite et la plupart des Green Lanterns perdent leur anneau. En mourant, Sinestro provoque la fin du Corps ! Mais alors si Sinestro est mort dans les années 1980, est-ce la fin de sa carrière ? La fin d'une étape. Mort, Sinestro n'a pas fini de faire parler de lui…



CI-DESSUS : Hal Jordan au fond du gouffre, les Gardiens font de Sinestro leur nouveau champion. Mais cette fois l'extraterrestre est tué (au moins en apparence) par son adversaire

EN BAS : un autre signe que Sinestro est une force du bien qui s'ignore. Il deviendra même, dans le run de Geoff Johns, une Lanterne Blanche (protecteur de la vie dans l'univers) pour en finir avec Nekron, l'esprit de la mort.

LE YIN ET LE YANG

On l'a vu, avec le temps Sinestro est apparu comme quelqu'un qui en sait au moins autant (sinon plus) que les Gardiens de l'univers sur l'histoire des Green Lantern Corps. Il est, en gros, celui qui a pris la peine de lire le mode d'emploi en détail, ainsi que les livres d'histoire. Si bien qu'en 1991, quand arrive le moment de réinventer l'origine de Hal Jordan, les scénaristes Keith Giffen et Gerard Jones repensent les choses de fond en comble (*Green Lantern : Emerald Dawn II*). Hal ne s'est pas contenté de recevoir un anneau et de devenir Green Lantern, il lui a fallu passer une formation et on lui envoie… Sinestro, qui est l'un des plus grands Green Lantern. La nouvelle genèse de Hal se passe en effet avant que l'autre ne passe du côté obscur (ou du côté jaune, si vous préférez). Sinestro devient une sorte de mentor hautain, qui aime le Green Lantern Corps mais qui méprise la Terre et voit l'arrivée de l'humain comme un signe supplémentaire d'une perte de valeurs. Ce nouveau rôle change fondamentalement la relation entre les deux personnages, Sinestro devenant indissociable du parcours de Jordan. Green Lantern : Emerald Dawn II permet d'ailleurs de chroniquer la chute de Sinestro, avec le héros qui est aux premières loges. Si le Sinestro du passé prend de l'envergure, celui du présent végète encore un peu. D'ailleurs Guy Gardner, ancien confrère de Green Lantern, s'empare de l'anneau jaune et commence à l'utiliser pour le bien. En fait le principal problème de Sinestro est d'être lié à une série qui vivote selon les époques. Après une période où Green Lantern a représenté jusqu'à trois titres mensuels parallèles (*Green Lantern*, *Mozaic* et *Guy Gardner*), les ventes s'essoufflent. DC Comics décide alors de secouer le mammouth, de se débarrasser de Hal Jordan pour laisser la place à un nouveau Green Lantern (Kyle Rayner). Dans *Green Lantern vol.3 #49-50*, devenu fou furieux après la disparition de la ville qu'il protégeait, Jordan se lance à l'assaut des Gardiens. Il représente désormais un danger pour tout l'univers et on ranime alors celui qu'on juge comme étant le seul à pouvoir l'arrêter : Sinestro redevient un Green Lantern tandis que Jordan est désormais celui qui s'est laissé corrompre par le pouvoir. Mais la pirouette est de courte durée. Jordan, surpuissant, tue son adversaire (et une grande partie du Green Lantern Corps) avant d'adopter, quelque temps plus tard, l'identité de Parallax. Restant

dangereux, Jordan devient d'une certaine manière le Sinestro de Kyle Rayner avant de périr à son tour. Plus tard l'âme de Jordan se réincarne sous une autre identité super-héroïque, le Spectre, incarnation de la colère divine. Un démon, Stigmonus, ne tarde donc pas à ressusciter Sinestro. Finalement le Spectre le bat à nouveau mais ses pouvoirs permettent de proposer une rédemption, une nouvelle vie à son ennemi. Débordant de haine, Sinestro préfère mourir de nouveau et retourner en enfer plutôt que de devoir son salut à Jordan.

LA COULEUR JOHNS

Lors de sa reprise de *Green Lantern*, Geoff Johns passera un coup de balai sur un certain nombre de ces rebondissements trop complexes. En fait, dans *Green Lantern vol.3 #49-50*, ce n'était pas le vrai Sinestro mais un avatar fait d'énergie que Jordan a "tué" (du coup les intrigues de la série *The Spectre* deviennent caduques). Le vrai personnage a vécu caché, prenant plaisir à ce que sa "mort" soit le symbole de la chute de Hal. Sinestro sait de plus que Jordan n'est pas réellement responsable de ses actes, que Parallax est une entité externe, liée à la couleur jaune, qui l'a possédé. Mais dans la minisérie *Rebirth*, tout est révélé. Hal redevient Green Lantern, s'exonère d'un passé en apparence sulfureux (mais pas tant que ça) et recréé le Green Lantern Corps. Autant dire que Sinestro a de nouveau du pain sur la planche. Mais Johns donne plus de profondeur à des éléments existants. Le korugarien redevient ce type qui sait tout ce qu'il y a à savoir. Parallax? C'est l'impureté jaune qui va lui permettre de produire en masse des anneaux dorés, de fonder sa propre armée, l'antithèse du Green Lantern Corps : le Sinestro Corps (ou tout simplement les "Lanternes Jaunes"). Sans dédouaner le personnage d'une certaine sauvagerie (il est par exemple un des acteurs du massacre des Freedom Fighters en ouverture d'*Infinite Crisis*), Geoff Johns joue alors le rapprochement avec la mythologie de *Star Wars*. Désormais, par exemple, il y a deux Green Lanterns par secteur (tout comme les Jedi ne se déplacent que par deux). Et, clairement, Sinestro est bien souvent un équivalent de Darth Vader (ce qui est une sacrée promotion par rapport à ses débuts difficiles). Le scénariste va cependant donner un éclairage particulier aux choses.

On comprend que Sinestro méprise bien souvent ses propres hommes, qu'ils ne sont que des outils sacrifiables dans sa quête : sauver l'univers de l'emprise des Gardiens et résister en vue d'une suite de prophéties partagées avec son défunt ami et beau-frère Abin Sur (celui qui a légué son anneau à Hal). À partir d'un certain moment (et en particulier le crossover *Sinestro War*, une bonne partie du run de Johns se concentre sur l'évolution de ce vilain qui ne pense pas en être un. Comme évoqué en introduction, le Sinestro façon Johns pense bien souvent agir pour le bien des Green Lanterns eux-mêmes. Si bien qu'un anneau de puissance finira par décider qu'il est à nouveau digne de rejoindre le Corps… contre son gré. En 2011 la nouvelle série *Green Lantern* qui émerge de la relance globale de DC est donc centrée sur un Green Lantern… qui est Sinestro, tandis que Hal Jordan est d'abord réduit au rang de faire-valoir. Plus tard, il finira par s'approprier de nouveau le pouvoir de Parallax et s'en servir pour exterminer les Gardiens. Normal : en un sens il avait raison depuis le début. Les Gardiens se sont révélés des êtres totalitaires bien pire que lui, en passe d'exterminer l'univers. Mieux, plusieurs mois plus tard le run de Geoff Johns sur la série s'achève avec un mystérieux narrateur qui n'est autre qu'un Sinestro futur ayant trouvé la paix et se consacrant à entretenir la légende du Green Lantern Corps. Un demi-tour complet qui ne fait pas la part belle à qui voudrait reprendre le personnage derrière Johns.

EN HAUT : avec la création du Sinestro Corps, le Korugarien a pris du galon, au propre comme au figuré. L'occasion d'introduire d'autres porteurs d'anneaux jaunes qui, à défaut d'être ses amis, formeront son entourage.

EN BAS : Sinestro désormais surpuissant, aux commandes de l'entité Parallax. C'est ainsi qu'on le retrouve dans *Forever Evil* (actuellement traduit en VF chez Urban), juste avant le lancement de sa propre série.

Pourtant, c'est la mission qui incombe à Cullen Bunn ces temps-ci, dans un nouveau titre *Sinestro* où l'ex-tyran de Korugar se doit de refonder les Lanternes Jaunes pour un objectif dont il est, une fois encore, convaincu de la légitimité. Sinestro, après des décennies d'évolution, est devenu un des principaux "bad guys" de DC (et sa participation à *Forever Evil* va dans ce sens). Ça valait bien une série à part entière…

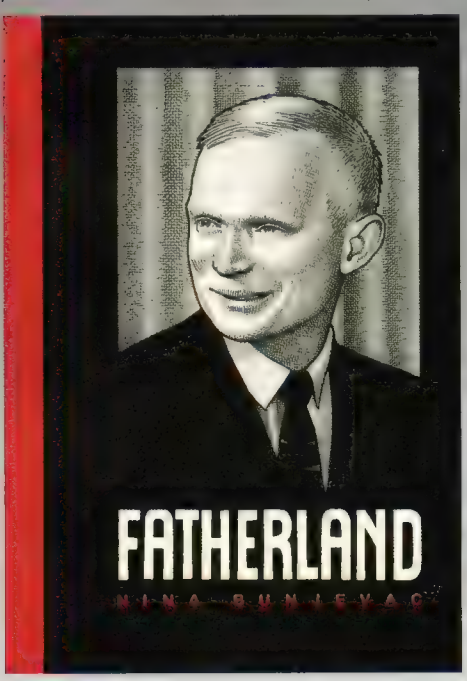
Xavier Fournier

NINA BUNJEVAC

FATHERLAND

NINA BUNJEVAC N'EST PAS DU GENRE TIÈDE, ON S'EN APERÇOIT TRÈS VITE EN LISANT FATHERLAND, SA BD AUTOBIOGRAPHIQUE QUI VIENT DE PARAÎTRE AUX ÉDITIONS ICI MÊME. YOUGOSLAVE ET CANADIENNE À LA FOIS, ELLE Y RACONTE LA VIE DE SON PÈRE, NATIONALISTE SERBE MILITANT, LE CONFLIT EN EX-YOUGOSLAVIE ET LES DÉGÂTS QUE PEUVENT FAIRE LES NATIONALISMES. DÉCRYPTAGE D'UNE BELLE ÂME SLAVE.

Biberonnée à la BD européenne, Nina Bunjevac a toujours dessiné, elle suit des études d'art en Yougoslavie puis au Canada et étudie donc le design, la peinture et le dessin avant de se faire suffisamment confiance pour ses 30 ans, *"en partie sous l'influence des comics underground américains et européens, je suis revenue à mes premières amours, la BD"*. Elle débute avec Heartless, une série d'histoires courtes en noir et blanc assez remarquée pour être republiée cette année dans *The Best American Comics 2014*, de Scott McCloud. *"La dernière histoire de* Heartless, *mon premier livre, sorti en Serbie, autour de 2010-2011 parlait déjà de mon père et de ma relation avec lui. Et aussi de mon rejet de son idéologie politique. L'histoire a eu pas mal de presse en Serbie et en Croatie, plus que tout le reste du bouquin et je me suis dit que je devrais en faire un ouvrage à part entière. D'autant que la montée des nationalismes en Europe arrivait et que je constatais une certaine tendance à réécrire l'histoire des Balkans."* (...) *"Si je devais citer en vrac mes plus grandes influences, je dirais Charles Burns, les illustrations de Robert Crumb, notamment ce qu'il a publié sur les textes de Charles Bukowski, car je n'ai pas lu ses comics, Art Spiegelman et Drew Friedman"*. On ne s'étonnera donc pas après ça que son *Fatherland*, un pavé de 160 pages, soit entièrement en noir et blanc avec des images fortes et des contrastes bien marqués. On pense aussi à Signac, qu'elle a étudié à l'école et au pointillisme, une technique de peinture française bien connue, qu'elle a clairement intégré dans son dessin. *"Je pense que des images à fort contraste en noir et blanc ont plus d'impact que des nuances de gris. Dans* Fatherland, *j'ai essayé autant que possible d'utiliser cela, ainsi que des symboles, comme les nuages noirs, ou les oiseaux, pour montrer les sentiments des personnages. Je ne voulais pas avoir à préciser 'cette personne est triste...' et il me semble qu'on le ressent"*. C'est le moins qu'on puisse dire ! Car sincèrement, cette BD prend aux tripes. Sans trop dévoiler l'histoire de cet excellent roman graphique, il y est donc question d'une famille, celle de Nina, née au Canada, et dont le père, Peter Bunjevac est un serbe, nationaliste convaincu, qui milite dans une organisation anticommuniste pour l'indépendance de la Serbie. Sa femme prend peur et décide de se sauver avec ses enfants... en Yougoslavie. La famille ne sera plus jamais réunie... Malgré cela, Peter continue sa "carrière" militante avant de mourir au Canada, alors qu'il préparait un attentat contre le consulat yougoslave de Toronto !



Le livre se divise donc en deux parties, la première évoque la vie de Nina, sa mère et sa sœur rentrées au Canada, ainsi que les deux premières années en Yougoslavie, la mort de son père et ses conséquences. Et la seconde retrace le parcours et la vie de Peter jusqu'à sa mort.

Cette histoire familiale, qui se mêle à la grande Histoire dans *Fatherland* est certes un peu compliquée : *"Je suis née au Canada, puis quand j'ai eu 1 an on est revenus en Yougoslavie et je suis retournée au Canada en 1990 quand j'ai eu 16 ans"*. (...) *"Au début, je pensais que l'Histoire me servirait surtout à combler les vides que j'avais dans l'histoire de mon père, que finalement j'ai peu connu. Et que ça servirait tout de même à éclairer le public, qui sans doute, ne connaissait pas grand-chose aux Balkans. Mais à un moment, je me suis rendu compte que les deux histoires étaient inséparables. Ce que faisait mon père était entièrement relié à ce qui se passait à cette époque. J'ai juste essayé de ne pas noyer le lecteur avec trop de précisions inutiles. Je voulais juste présenter les communistes, les nationalistes, ce qui s'était passé pendant la guerre et je pense que finalement ça s'est bien goupillé."*

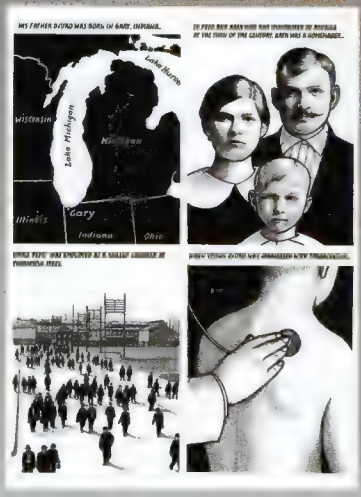
Avec *Fatherland*, l'auteur a tenté de montrer que malgré ce qu'on pense, les ethnies principalement en cause dans ce conflit tragique, c'est-à-dire les Serbes et les Croates,

n'étaient pas si différentes que ça… *"C'était très important pour moi, car le nœud du problème, c'est cette tension ethnique. Or quand on cherche vraiment dans l'Histoire, on se rend compte que rien n'était arrivé avant la Première Guerre mondiale. Ces deux groupes de Slaves étaient identiques! Leur seule différence réelle était dans la religion, la Croatie avait choisi de se tourner vers Rome, et la Serbie était tournée vers Constantinople mais c'est tout. Il n'y avait pas de conflit entre eux. On dirait qu'il y a eu une amnésie collective là-dessus!"*. Amnésie que BHL et d'autres ont tenté de contrer pendant des années, et notamment au moment du siège de Sarajevo et du génocide de Srebrenica. L'Europe ne se souciait pas suffisamment de ce conflit pour s'en mêler vraiment, malgré la présence de casques bleus sur place… Pas plus d'ailleurs qu'en Tchétchénie ou n'importe où ailleurs, où nos positions économiques ne nécessitent pas d'être protégées au point d'envoyer l'armée… On comprend que Nina s'en insurge ! *"Comment peut-on laisser une ville assiégée pendant deux ans, aux mains des snipers! C'était un enfer sur terre! Pourquoi le reste de l'Europe n'est pas intervenu? Sans doute qu'ils n'ont pas réalisé la gravité de ce conflit. Ou peut-être qu'ils ne se sentaient pas concernés, je ne sais pas… Les Slaves ont toujours été considérés comme des citoyens européens de seconde zone. Historiquement, ils étaient incultes, c'était juste des travailleurs ou des mercenaires qui se battaient pour manger… Cette période des années 1990 est vraiment triste et ce n'est pas mieux maintenant… Avec la crise économique, les tensions reviennent, le nationalisme augmente, franchement, la vie est dure là-bas !"*.

En tout cas, à son niveau, le livre de Nina Bunjevac a suscité une certaine prise de conscience de ce conflit, notamment au Canada où l'artiste vit aujourd'hui : *"Ce pan d'histoire n'était pas très connu ici, mais quand le livre est paru, j'ai été interviewée par la radio canadienne CBC et au fur et à mesure, d'autres pièces de ce puzzle sont apparues. Par exemple, je m'étais toujours étonnée que mon père ait pu revenir au Canada en attendant à peine 3 mois, qu'il ait eu si vite son visa et du travail. Et le journaliste de CBC en enquêtant sur cette période, a découvert par exemple, que dans les années 1950-1960, de grosses entreprises comme Inco Canada, qui a employé mon père, faisait volontairement et fréquemment venir des gens des Balkans, anticommunistes, pour museler les syndicats dans leur entreprise. Car si les employés râlaient contre les conditions de travail etc. et menaçaient de s'unir, les immigrés en question pouvaient aisément les tabasser! Il y avait une vraie manipulation politique là-dessous. Quant à l'explosion durant laquelle il est mort, le rapport officiel de la police parlait d'une fuite de gaz. Mais là encore j'ai été contactée par une dame qui habite Vancouver et dont le père est mort dans des conditions similaires, la même année que le mien alors qu'il était soupçonné de faire partie de la police d'informations de Tito… Je pense que ces organisations avaient de véritables tentacules partout…"*

Tout est politique… Elle ne s'y attendait pas, mais c'est d'ailleurs la résonance de cette partie de son histoire, dans le monde d'aujourd'hui, qui fait que *Fatherland* a été remarqué outre-Atlantique. *"Je me suis rendu compte que de nombreuses personnes s'intéressaient à mon livre car le terrorisme est devenu un sujet de discussion très populaire. Qu'est ce qui fait un terroriste? Quels profils ont-ils etc. Je pense que je ne m'attendais pas à ce genre d'intérêt… Surtout sur mon propre père… Je le considérais plus comme un fanatique nationaliste, mais je ne le voyais pas vraiment comme un terroriste… Peut-être car je m'intéressais plus à son idéologie qu'à lui-même, c'est l'arbre qui cache la forêt comme on dit. Et quand j'ai réalisé qui il était, je me suis dit au contraire que ça ajoutait une dimension vraiment intéressante au livre"*.

Au final, comment se sent-elle entre l'Europe et l'Amérique? *"Il y a vraiment une différence de mentalité entre ces deux continents. Mais moi je suis à la fois européenne et canadienne. Même si je me sens plus européenne que la plupart des Américains. Je me sens chez moi partout en Europe. Je suis bien au Canada, c'est un pays agréable et pacifique, mais j'ai quand même un arrière-goût amer dans la bouche… Car une partie de moi est, et restera toujours yougoslave. Et le pays où j'habite n'est pas celui où j'aimerais vivre, car celui où j'aimerais habiter n'existe plus…"*



Pour finir sur une note plus positive, *Fatherland* a également aidé la mère de Nina à mettre derrière elle cette histoire familiale compliquée. Et même si Nina est actuellement en train d'écrire la suite de *Fatherland*, après, c'est promis, elle se consacrera, comme pour tourner enfin la page, exclusivement à la couleur…

Lise Benkemoun

GARDE IMPERIALE
DE SHI'AR ET DE SANG

ALORS QUE MARVEL MISE DE PLUS EN PLUS SUR SON PÔLE COSMIQUE, UN TITRE RESTE AUX ABONNÉS ABSENTS. *LA GARDE IMPÉRIALE*, ISSUE DES PAGES DES *X-MEN*, EST D'UNE CERTAINE MANIÈRE LA PREMIÈRE ÉQUIPE DE SUPER-HÉROS (ENCORE QUE, PAS TOUJOURS "HÉROÏQUE") QUE L'ÉDITEUR AIT BASÉE DANS LES ÉTOILES. UN POTENTIEL À CREUSER ?

Quatre décennies que l'indestructible Gladiator chapeaute, à des positions diverses, la Garde Impériale : une véritable armée d'extraterrestres aux pouvoirs et aux costumes hauts en couleur, créés pour la plupart par le dessinateur Dave Cockrum dans les pages d'*Uncanny X-Men*. De nos jours (et *Infinity* l'a encore récemment montré), ils sont partie prenante dans la plupart des grands événements intersidéraux de Marvel, un peu comme s'il s'agissait d'Avengers opérant à partir d'une autre galaxie. Pourtant, à part quelques rares miniséries, l'éditeur est resté très prudent dans l'utilisation de ces super-héros venus d'ailleurs. Une timidité qui s'explique par différents facteurs, à commencer par leur origine...

DANS UNE LOINTAINE GALAXIE...

En France, le nom de Dave Cockrum est bien souvent indissociable des X-Men, ceux arrivés dans l'équipe dans les années 1970 (Colossus, Diablo, Tornade...). Si le renouveau de ce groupe de mutants fut le zénith de la carrière du dessinateur, on connaît mal son parcours chez DC Comics et ses succès antérieurs : la reprise en main de la Légion des Super-Héros, qui était alors le principal "groupe de jeunes" des comics (les ventes dépassaient de loin les premières versions des X-Men ou des Jeunes Titans). Mais la *Légion des Super-Héros* fut traduite en France de manière très aléatoire, ce qui explique qu'on sous-estime la portée de cette équipe vivant dans le futur, dans laquelle chaque membre venait d'une planète différente et possédait le plus souvent des pouvoirs liés à son monde d'origine. En 1975, Cockrum, auréolé du succès de la Légion, est passé chez Marvel et ce n'est sans doute pas un hasard si on lui demande alors de revigorer les X-Men, la seule "équipe de jeunes" du catalogue de l'éditeur. Cockrum se base alors sur quelques costumes qu'il avait un temps envisagés pour des personnages secondaires liés à la Légion et propose la plus grande partie des nouveaux membres. D'ailleurs on peut constater des ressemblances prononcées entre les costumes de Diablo/Chamelon Boy, Tornade/Shadow Lass, Colossus/Colossal Boy, Thunderbird/Ultra Boy tels que Cockrum a pu les dessiner dans les deux séries. Assez vite après la redéfinition des X-Men, l'artiste est rejoint par le scénariste Chris Claremont et tous les deux font de la série le succès qu'on connaît. Au bout de quelques mois apparaît, parmi d'autres intrigues, un nouvel élément : le professeur Xavier, victime d'une sorte de choc psychique dans des aventures antérieures, a établi le contact avec une princesse extraterrestre, Lilandra. Claremont et Cockrum s'inspirent de John Carter. D'ailleurs la chose est avouée quand Cockrum glisse dans des dessins (sur la coque du bateau d'un ami de Xavier) le nom de Dejah Thoris (la princesse martienne de Carter). Impossible d'utiliser les Kree ou les Skrulls pour diverses raisons. Les deux auteurs préfèrent donc créer un nouvel empire jamais mentionné auparavant, les Shi'ar. L'idée de base est que si l'on ne les a jamais croisés jusqu'ici, c'est qu'ils sont trop éloignés de la Terre. D'ailleurs les premiers Shi'ar rencontrés en dehors de Lilandra (l'équipage d'un vaisseau lancé à sa poursuite) font l'objet d'une scène assez comique. Alors qu'ils arrivent à proximité de la Terre, ils "scannent" les informations disponibles sur notre monde, réalisent que la planète a déjà repoussé plusieurs fois les assauts de Galactus... et préfèrent s'enfuir, terrifiés. On voit donc qu'avec cet empire les règles ne sont pas les mêmes. Le gag est drôle, il a l'avantage de montrer que toutes les races extraterrestres ne se ressemblent pas. Mais il place Cockrum et Claremont dans une position délicate. Ils viennent, sans s'en rendre compte, de dynamiter le degré de menace que pouvaient représenter ces Shi'ar... Pourtant, cet empire a tous les archétypes nécessaires, comme un empereur fou (D'Ken, dont on découvrira plus tard qu'il est responsable de la mort de la mère de Cyclope). Tout mène à la confrontation... Mais maintenant qu'on a vu que les Shi'ar décampent devant la supposée puissance de la Terre, comment les faire combattre ?

CHAIR À CANON

Dave Cockrum est sur la fin de son passage sur la série quand l'intrigue liée à D'Ken et Lilandra se concrétise réellement. Dans *Uncanny X-Men* #107 (1977), Les X-Men se lancent au secours de la princesse et découvrent D'Ken entouré... de sa garde d'élite. Ce qu'on a vu jusqu'ici, ce ne sont que des Shi'ar "normaux". L'empereur possède en fait une armée de personnages à super-pouvoirs, venus de différents mondes sous sa domination. Et pour le casting de cette foule d'extraterrestres ? Cockrum va tout simplement se baser sur la Légion des Super-Héros. Gladiator, le leader du groupe, est une variation de Superman (même si son apparence est différente, il en a tous les pouvoirs). D'ailleurs son nom vient d'un roman homonyme de Philip Wylie qui a inspiré la création du surhomme de DC. Mais chaque garde impérial introduit par Byrne va être une véritable décalcomanie des Légionnaires. Mentor, Nightside, Smasher, Titan, Oracle, Starbolt, Fang, Hobgoblin et d'autres encore sont des figures très reconnaissables, qui font référence respectivement à Brainiac 5, Shadow

Lass, Ultra Boy, Colossal Boy, Saturn Girl, Sun Boy, Lone Wolf ou Chameleon Boy. Et comme ils sont supérieurs en nombre, le degré de dangerosité représenté par les Shi'ar remonte en flèche. On pousse aussi le vice plus loin : la Légion a pour ennemis les Fatal Cinq, dont un des membres est moitié homme/moitié machine. Débarquent alors les

Starjammers, ennemis de la Garde, dont l'un des membres est... un cyborg similaire (bien que le reste de l'équipe diffère grandement des Fatal Cinq). Mais Cockrum est sur le départ. Ce n'est pas lui qui termine la saga mais un petit nouveau nommé John Byrne. Peu importe : l'intrigue est lancée. Nous sommes dans la série des *X-Men*. Au bout du compte, ils ne peuvent que gagner, sauver l'univers et remettre Lilandra sur le trône, en lieu et place de D'Ken. La caractéristique de la Garde Impériale, c'est qu'elle est amorale, ou en tout cas motivée par un sens aveugle du devoir. Dès lors que Lilandra est nommée à la tête des Shi'ar, les gardes se soumettent à ses ordres. Ils n'étaient "mauvais" qu'à cause de D'Ken. Cependant l'espace reste encore un cadre exceptionnel pour les X-Men. Sitôt les choses rentrées dans l'ordre, les mutants regagnent la Terre. Pendant quelque temps on ne fait plus référence à ces "super-Shi'ar". D'abord parce que John Byrne ne se sentirait sans doute pas la même légitimité. D'autre part parce que la loi liée aux pastiches permet de caricaturer un concept dans une histoire mais pas dans plusieurs. Revenir à cette caricature littérale de la Légion reviendrait à s'exposer à un procès de la part de DC Comics. Ceci n'empêchera pas Byrne de continuer de distiller à sa manière l'idée que l'empire Shi'ar est la "galaxie de la concurrence". Par exemple, dans *Uncanny X-Men #125*, dans une scène montrant la cour de Lilandra, on aperçoit parmi les extraterrestres... Popeye et le Phantom Stranger.

LES CONDITIONS DU RETOUR

Le concept va de nouveau occuper l'espace dans *Uncanny X-Men #137* (1980), le fameux épisode qui correspond à la "mort de Phénix". Cette dernière, entièrement corrompue par son pouvoir, est devenue une menace cosmique. Pour souligner la chose, Claremont et Byrne ramènent donc les Shi'ar et la Garde Impériale sur le devant de la scène. Avec le système des baronnies éditoriales, il est plus pratique pour Claremont de ramener des extraterrestres propres aux titres plutôt que d'avoir à demander l'autorisation de faire ceci ou cela avec les Kree ou les Skrulls. Ces deux races sont pourtant présentes de manière mineure, via deux ambassadeurs, histoire de témoigner du fait que tout reste lié. Mais la scénographie fait qu'on entérine ainsi que l'empire Shi'ar n'est pas simplement un "machin" perdu dans la périphérie de l'univers. Les Kree et les Skrulls s'en méfient. Le voici donc installé comme la troisième puissance "géopolitique" de l'univers Marvel. Et la Garde Impériale ? Utilisée pour contrer les X-Men, elle finit par les battre à la loyale et ne tombe que devant le pouvoir déchaîné de Phénix. Mais... n'avions-nous pas écrit que la Garde Impériale était, d'un point de vue de légal, privée de retour ? Oui mais voilà : la chose n'a pas échappé à l'équipe créative. Bien que les membres de la Garde créés par Cockrum soient encore là, Claremont et Byrne prennent soin de rajouter des personnages inédits (tels que Warstar ou Hussar) qui n'ont pas d'équivalent dans la Légion. Certes, Gladiator et les premiers gardiens restent individuellement basés sur des personnages de DC mais, à partir de ce moment-là, Marvel s'arrangera toujours pour que le casting de l'équipe intègre un ou plusieurs nouveaux membres, de manière à ne plus jamais ressembler formellement à une version de la Légion. C'est ce qui va d'ailleurs faire que les rangs de la Garde Impériale vont croître de façon démentielle au fur et à mesure de leurs apparitions. Avec ce système, la Garde devient donc viable et va être réutilisée de manière plus régulière dans les pages des X-Men, le plus souvent comme des alliés (mais parfois comme des adversaires, quand les intérêts de l'empire Shi'ar divergent avec ceux de la Terre ou des mutants). L'empire dirigé par Lilandra est donc la troisième puissance du cosmos... mais il n'y a que les lecteurs des *X-Men* qui le savent, les autres titres Marvel n'en faisant absolument pas mention pendant des années. Seul Gladiator a droit à une petite carrière parallèle, étant l'un des multiples avatars de Superman dans l'univers Marvel. Ainsi en 1982 il sert d'arme dans la rivalité entre Claremont et Byrne. Ce dernier vient de claquer la porte de la série des X-Men. Il écrit et dessine les aventures des Quatre

Fantastiques. Dans *Fantastic Four #249-250*, il a alors l'idée d'utiliser les X-Men sans avoir besoin de l'autorisation de Claremont : ce sont des Skrulls, pourchassés par un Gladiator surpuissant. Pour ce qui est de la Garde dans son ensemble, il faut attendre *Rom Annual #3* (1985) pour qu'elle commence à faire parler d'elle en dehors des séries mutantes. À partir de ce moment-là, les gardes échappent au contrôle de Claremont. Mark Gruenwald, en particulier, s'emploie à faire référence à eux dans des séries comme *Quasar*. C'est vers 1992 que l'empire Shi'ar devient brusquement plus présent dans les séries Marvel, en particulier à travers le crossover *Operation Galactic Storm*, qui voit encore l'apparition de nombreux gardes supplémentaires mais surtout se solde par la chute de l'empire Kree, qui tombe aux mains des Shi'ar. Ce peuple devient donc potentiellement la race la plus puissante de l'univers, ce qui jouera beaucoup sur la perception qu'on peut avoir d'elle ou sur le rôle de la Garde Impériale, qui prend un ton de plus en plus hautain. Tandis que l'extraterrestre Cerise a déjà intégré les rangs d'Excalibur, Deathcry (la nièce de Lilandra mais aussi, potentiellement, la fille de Gladiator) arrive au sein des Avengers. Il faut cependant attendre 1997 pour voir une minisérie *Imperial Guard*. À l'époque Marvel est dans la tourmente, c'est un boulot de commande qui ne rend pas justice à l'équipe : les principaux membres de la Garde se retrouvent piégés sur Terre pendant trois épisodes. On est loin du panache de Cockrum ou Byrne. À partir de là, la Garde recule de quelques pas. Grant Morrison en fait un groupe tellement déconnecté de l'humanité que, dans un de ses épisodes de ses *New X-Men*, Smasher débarque sur Terre et parle à une vache en pensant s'adresser à l'espèce dominante. Claremont utilise à nouveau la Garde dans les pages des *X-Men* comme un bataillon de la mort qui extermine toute la famille Grey. Mais il prend le soin d'utiliser de nouveaux membres, plus sacrifiables que Gladiator, Oracle et les autres… Au début des années 2000, les Shi'ar et la Garde Impériale ne sont donc pas des êtres très sympathiques, d'autant que leur réaction reste conditionnée à la personne qui les gouverne. Quand Vulcan, le frère dément de Cyclope, s'empare du trône, les gardes se contentent d'obéir, liés par la hiérarchie. Il faut attendre 2010 et le crossover *War of Kings* pour que les choses basculent réellement. Lilandra est assassinée et Gladiator, qui avait toujours été plus ou moins secrètement amoureux d'elle, décide de prendre le pouvoir…

ILS SONT PARTOUT ?

Accidentellement ou pas, de nos jours, les Shi'ar se sont à nouveau glissés dans de nombreuses séries. D'abord il y a évidemment les utilisations régulières du désormais Empereur Gladiator, qui siège parmi le conseil galactique qu'on a beaucoup vu dans les premiers numéros de *Gardiens de la Galaxie* de Bendis. Ensuite on a pu voir Gladiator et ses troupes aussi bien dans *Infinity* que dans des confrontations récentes, comme *Le procès de Jean Grey*, où la société Shi'ar fait preuve une nouvelle fois de son caractère austère. Mais les ramifications vont bien au-delà avec, par exemple, Jason Aaron qui a glissé un Kid Gladiator (fils de l'autre) dans les pages de *Wolverine & The X-Men* : le prince héritier (un peu en disgrâce). Il est envoyé sur Terre pour suivre ses études auprès de Logan. Mieux : il est accompagné par une garde du corps, Warbird, qui deviendra un personnage régulier d'*Astonishing X-Men*. Dans les *Avengers* de Jonathan Hickman, quelque chose de similaire se produit : une terrienne tombe sur un bout de l'équipement de Smasher et devient super-héroïne et membre d'honneur de la Garde Impériale (tout en décrochant un poste chez les Avengers). La Garde Impériale est donc directement et indirectement représentée chez les plus grosses licences de Marvel. À l'heure où Marvel veut du cosmique à tout va, l'éditeur dispose donc d'un concept lié aux Avengers et aux X-Men, avec de nombreux personnages assez malléables. La Garde Impériale aurait donc tout pour alimenter une série mensuelle. Pourtant, Marvel traîne des pieds. C'est que, voyez-vous, on confie qu'il ne faudrait pas donner des idées à certaines personnes. Publier un mensuel lié à la Garde ferait courir des risques, pour peu qu'un scénario s'approche trop de ce qui a pu être fait chez DC Comics. Mais surtout, la "maison des idées" a développé ses séries liées à l'espace en prévision du succès du film *Les Gardiens de la Galaxie*. Apparue dans les pages des *X-Men*, la Garde Impériale dépend donc, en termes de droits cinématographiques, de la Fox. En faire un comic book viable ouvrirait une boîte de Pandore. La Fox pourrait se rendre compte qu'elle a les droits pour faire son film de science-fiction capable de concurrencer *Les Gardiens de la Galaxie*. La limite de cette logique, c'est qu'il y a depuis l'an dernier un comic-book *Cyclops* qui se déroule dans l'espace, sans que cela change la donne. En attendant que Marvel se décide, la Garde Impériale reste un terreau potentiellement très riche.

Xavier Fournier

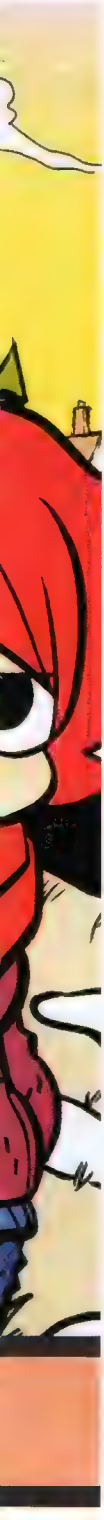
MAGNÉTO

BRYAN LEE O'MALLEY

SECONDE CHANCE OU PREMIÈRE MAIN ?

© O'MALLEY

BRYAN LEE O'MALLEY EST UN AUTEUR ET DESSINATEUR CANADIEN INDÉPENDANT. IL A DÉMARRÉ CHEZ ONI PRESS AVEC *LOST SEA* AVANT DE CONNAÎTRE LE SUCCÈS AVEC *SCOTT PILGRIM*, SÉRIE QU'IL PUBLIERA PENDANT 6 ANS AVANT QU'ELLE SOIT ADAPTÉE AU CINÉMA. MAIS CES TROIS DERNIÈRES ANNÉES, IL LES A PASSÉES À PEAUFINER SON PREMIER ROMAN GRAPHIQUE, *SECONDS* QUI PARAÎT AUX ÉDITIONS DARGAUD. UN PETIT CHEF-D'ŒUVRE DONT IL NOUS PARLE AVEC PASSION.



Qu'est-ce qui vous a inspiré l'histoire de *Seconds* exactement ?
Il y a dix ans environ, pendant *Scott Pilgrim*, je travaillais dans un restaurant. C'était un monde intéressant. Un truc très urbain mais dans un vieil immeuble de Toronto, avec la cuisine au sous-sol comme dans le livre. J'étais serveur et je jonglais avec les assiettes et les plats en observant ce monde. Et c'est là que m'est venue l'idée d'un "esprit" du lieu, dans un restaurant. Pendant plusieurs années j'avais cette idée en tête, et je savais que ce serait mon prochain projet après *Scott Pilgrim*. Je prenais des notes, je faisais quelques dessins, mais j'avais déjà le titre, *Seconds* et le déroulé global depuis 2006, donc au moins 4 ou 5 ans avant même de commencer à travailler dessus.

Diriez-vous que le titre, qui semble s'être imposé tout de suite s'applique aussi à votre carrière, puisque *Seconds* en marque la seconde partie, après l'aventure *Scott Pilgrim*, d'une certaine manière ?
Oui bien sûr, le titre en question, en anglais du moins a plusieurs significations : le terme seconds peut signifier "seconde chance", ou encore, "du rab", quand un plat est très bon, ça fait aussi référence aux secondes qui composent les minutes et enfin au fait de seconder, d'assister quelqu'un, et justement j'ai travaillé avec un assistant sur ce bouquin.

RE RES PÈ

- 2003 : *Lost at sea* (Oni Press)
- 2004-2010 : *Scott Pilgrim* (Oni Press)
- 2014 : *Seconds* (Dargaud)

Comment visualisiez-vous cet esprit au départ ?
J'ai regardé de vieux bouquins sur le sujet, ça vient du folklore russe, slave, ça s'appelle un *Domovoï*, qui représente un esprit protecteur du foyer. J'ai trouvé quelques illustrations et visiblement c'est toujours un affreux petit bonhomme, sale, barbu, avec plein de cheveux qui s'assoit à côté de la cheminée ou derrière le four. Mais comme ça faisait trop vieux, je me suis dit, imaginons la petite fille de ce bonhomme, une descendante moderne de cette lignée d'esprits de la maison. Je voulais qu'elle soit mignonne aussi, et qu'elle ait de petits yeux ! Après *Scott Pilgrim* j'en avais marre de dessiner des personnages avec des grands yeux !

Qu'est-ce qui a été le plus difficile pour vous sur *Seconds* ?
L'écriture... C'est une histoire assez complexe en fait, avec une difficulté c'est qu'en fait, il n'y a qu'un seul personnage qui expérimente TOUTE cette histoire, donc il faut trouver un moyen de montrer son point de vue tout du long, sans pour autant lasser le lecteur et rendre ce parcours accessible. Les changements qu'elle fait dans sa vie ajoute différentes couches à cela. Par moments, j'avais l'impression de faire des calculs mathématiques ! Qui est là ? Où et quand sommes-nous ? Ça m'a pris environ un an pour écrire l'histoire et les personnages. Et ensuite quand j'ai commencé à dessiner je me suis fait mal et ça m'a encore ralenti. Mon corps m'a trahi ! Et la fin aussi c'était difficile... Rassembler tous les éléments et que ce soit crédible... À l'origine, l'épilogue était plus court et mes amis m'ont dit qu'il fallait allonger un peu pour qu'on comprenne mieux. Alors je l'ai fait et je crois qu'effectivement c'est mieux ! Il ne faut pas oublier que c'est mon premier roman graphique, c'était un beau défi !

Vous n'aviez pas peur que les lecteurs devinent une partie de l'histoire ?
Qu'elle soit prévisible ? Hum... Non, je ne crois pas. Paradoxalement, l'histoire au départ est simple, presque classique. Mais c'est la façon dont je la traite qui est intéressante. On vous dit toutes les histoires ont déjà été racontées etc. mais pas par moi ! (*rires*) Alors je fais ce que je veux !

C'était différent pour vous de gérer un livre avec une héroïne au lieu d'un héros ?
Chaque bouquin est différent, mais j'ai toujours imaginé celui-ci avec une chef femme. Je sais que la majorité des chefs ne sont pas des femmes, mais ça avait un sens à mes yeux. Je ne me voyais pas faire autrement sur ce projet.

Pourquoi aimez-vous Kathy ?
Je l'aime parce qu'elle est aimable même si elle fait tout de travers (*rires*) et qu'elle est sa pire ennemie. Je sais que c'était un challenge de transmettre cet amour à mes lecteurs, mais j'ai entendu tellement de gens me dire qu'ils détestaient Scott Pilgrim ou Ramona Flower, que cette fois, je voulais un personnage que les gens aiment ! On verra si j'ai réussi !

La relation entre Kathy et son boyfriend est assez importante dans *Seconds*, pourquoi ?
L'un des thèmes centraux du bouquin est l'équilibre. Celui que chacun doit trouver entre son travail, ses histoires d'amour et d'amitié. Car quand on se concentre trop sur une seule de ces trois choses, les deux autres en pâtissent. On ne s'en rend pas compte tout de suite, et les conséquences sont parfois lourdes... C'est difficile de trouver cet équilibre !

Kathy a une grosse part de responsabilité dans ce qui lui arrive, mais les autres aussi ! On ne voit pas tellement cela. Pourquoi ?
Je voulais me concentrer sur ses choix, ses erreurs. Quand elle en fait, l'histoire descend... Parce ce que c'est aussi le thème de l'album, accepter ses propres erreurs, les événements, ce qui fait qu'on est devenu celui ou celle qu'on est aujourd'hui...

C'est très philosophique en fait !
Oui ! Je m'intéresse beaucoup à la philosophie et plus je peux

en distiller dans mes comics, mieux c'est ! Cette histoire de chaîne d'événements à accepter, c'est Nietzsche qui le dit !

Croyez-vous à la magie ?
J'aimerais bien... Mais je n'y crois pas, hélas... Je suis plutôt cynique en fait, mais j'aime bien me dire que ça pourrait exister. J'aime regarder la vie à travers différents prismes. Et dans le futur, je crois justement que je vais continuer dans cette voie, écrire des histoires qui combinent réalité et magie.

Aviez-vous vu le film *Un jour sans fin*, d'Harold Ramis, qui a quelque chose en commun avec votre histoire ?
Absolument, c'est un de mes films cultes ! Je l'ai revu au moins deux fois dans les 4 dernières années et plus je vieillis, plus j'ai envie de le revoir. C'est un classique à mes yeux.

Êtes-vous fan des émissions de cuisine à la télévision ?
J'aime bien les émissions de Gordon Ramsay, *Cauchemar en cuisine*, notamment. J'en ai regardé des tonnes et c'était un bon outil de recherches pour moi, parce qu'on voit l'envers du décor et tout ce qui peut ne pas marcher dans un restaurant.

Vous aviez depuis le début une idée du nombre de pages qu'il vous faudrait pour dessiner cette histoire ?
Oui, plus ou moins 300 pages, mais aussi de l'objet livre lui-même, son format, son papier, sa couverture etc. Je savais que le chapitre 5 durerait environ 100 pages, qu'il y aurait cette grille comme ça avec 4 cases. Ça fait un peu européen, non ? Juste un peu plus petit. Mais dans le genre d'histoires, il me semble que c'est le cas.

"Je voulais quelque chose de 'mignon', de 'kawaï', très coloré aussi."

Y a-t-il une influence manga dans *Seconds* ?
Oui, dans le dessin particulièrement. Je voulais quelque chose de "mignon", de "kawaï", très coloré aussi. Et mes personnages ont toujours des coiffures et des cheveux improbables ! (*rires*) Le challenge, c'était d'arriver à faire passer une histoire sérieuse avec ce style de dessins et de personnages. Il me semble que le côté européen c'est aussi qu'il y a nettement moins d'action que dans *Scott Pilgrim*. Alors que justement, les moments d'action font très manga. C'est une combinaison en fait, un bouquin hybride entre la BD européenne et le manga. Et les comics. J'essaye des choses. Des angles, des cases ouvertes, des regards qui viennent de partout.

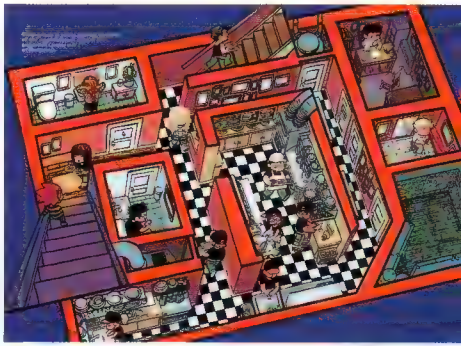
Vous avez été influencé par quels types d'auteurs, plus précisément ?
Paul Pope, qui a à la fois des influences européennes et japonaises et qui dessine des comics très cool. Jeff Smith, le créateur de *Bone*. Pendant mon adolescence j'adorais la fantasy, je lisais plein de romans dans ce monde-là et lui, il faisait plutôt ça en BD, j'ai craqué. Ensuite je suis tombé dans les mangas. Rumiko Takahashi, Mitsuru Adachi, Osamu Tezuka. Ensuite je dirais Jamie Hewlett avec *Tank Girl*, lui aussi il est super cool, moi je ne suis pas cool comme ça !

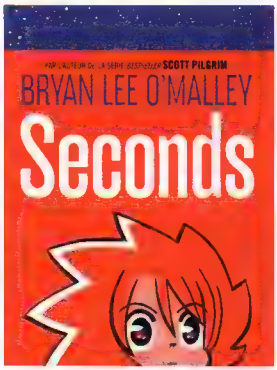
Était-ce plus facile pour vous de vous lancer dans ce projet après le succès de *Scott Pilgrim* ?
Non... Ça ne devient jamais plus facile... Je me fixe des challenges toujours plus hauts... C'est vrai que j'ai moins besoin de travailler pour gagner de l'argent mois après mois, je peux prendre plus de temps, c'est tout, et faire de la bande dessinée, ça prend du temps...

De quoi êtes-vous le plus fier maintenant que *Seconds* est terminé et a de très bonnes critiques ?
Du travail de Jason mon assistant et de Nathan, mon coloriste ! Ils ont beaucoup apporté au projet.

Vous verriez-vous travailler pour un studio comme Marvel ou DC ?
Non... Je suis un rebelle ! J'ai toujours eu des problèmes avec l'autorité... Je suis assez solitaire et je n'aime pas qu'on m'impose des trucs, alors autant travailler sur mes propres idées ! Cette organisation hiérarchique pyramidale ça me semble infernal. À mes yeux, mon travail est une exploration intérieure donc faire ça avec plein de gens qui s'en mêlent, c'est compliqué !

Quand avez-vous décidé de vous lancer dans la bande dessinée ? Vous en rêviez, enfant ?
Je ne me souviens pas si je rêvais d'en faire, mais j'en faisais ! Tout le temps. Même quand ce n'était pas demandé dans le sujet, je rendais mes devoirs dessinés comme des BD... J'en ai toujours lu, j'en ai toujours fait, ça ne me semblait pas une carrière mais plutôt une évidence. Je ne sais pas

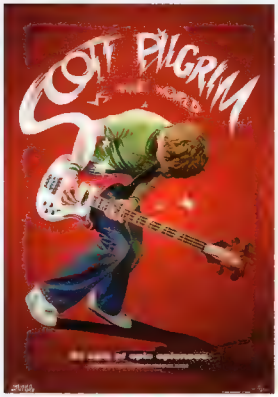




EN HAUT : La cuisine en sous-sol de Kathy.

CI-DESSUS : Il aura fallu 3 ans de travail pour achever *Seconds*.

EN BAS : Une couverture de *Young Avengers* en forme de clin d'œil.



CI-DESSUS : Une des affiches du film d'Edgar Wright.

AU CENTRE : Le premier comic-book publié de Bryan Lee O'Malley

EN BAS : Scott Pilgrim, l'*alter ego* de son auteur ?

trop si à un moment j'ai vraiment choisi ça... Mes parents auraient préféré que je sois avocat (*rires*) Mais moi un jour je me suis dit que rien d'autre ne m'intéressait à part la BD alors j'ai arrêté le reste !

Avez-vous hésité à choisir les champignons magiques dans votre histoire à cause de la référence évidente à la drogue ?
Oui, tout à fait, mais pas si longtemps que ça en fait, je trouvais que ça donnait du piquant à l'histoire. Il me fallait un truc petit, qu'on puisse manger rapidement etc. Et même si j'hésitais, à partir du moment où j'ai eu l'idée des champignons, je n'ai pas pu penser à autre chose... C'est mal ? Désolé ! (*rires*)

Pourquoi votre blog s'appelle-t-il Radiomaru ?
Ça remonte à loin ! Comme je m'appelle vraiment O'Malley, à l'école on m'appelait "Mal". Puis j'ai connu une fille japonaise qui prononçait ça "Maru", j'ai trouvé ça sympa, je l'ai gardé pour mon pseudo online, ça me paraissait bien coller. Et comme ça fait longtemps, j'y suis habitué ! Genre depuis l'an 2000 !

Diriez-vous que vous êtes un geek ?
Oui et non... Oui au sens où ça me plairait de pouvoir l'être plus. Non, au sens où être un geek est un style de vie et qu'auteur de comics est un autre style de vie, qui ne laisse pas beaucoup de temps pour autre chose... C'est difficile mais je le regrette. Je n'ai pas le temps de regarder telle série TV ou tel jeu quand je bosse 20 heures par jour... Et j'en ai moins envie parce que je mets toute ma passion dans mes comics.

On dirait en lisant *Seconds* que vous aimez les voyages dans le temps, les univers parallèles etc. ?
Oui, c'est vrai, j'ai toujours été fasciné par ce genre de choses. Le travail de Diana Wynne Jones m'a particulièrement marqué et elle utilisait fréquemment ce procédé. Elle m'a pas mal inspiré pour *Seconds*. Retour vers le futur aussi est évidemment un de mes films préférés.

Il y a aussi quelques éléments inquiétants dans *Seconds*, comment les avez-vous appréhendés ?
Je ne suis pas un grand fan d'horreur ou de monstres et plus je vieillis plus je trouve que la vie est assez dure comme ça pour ne pas se rajouter ce genre de trucs ! (*rires*) Je savais ce pourquoi ils étaient là et ce à quoi ils devaient ressembler, mais pas plus... Donc, il fallait que je trouve un moyen de bien présenter ça. Et j'ai eu de la chance, parce que Jason, mon assistant, a justement une passion pour les monstres ! Il a ajouté plein de détails etc. et rendu tout ça nettement plus intéressant.

Que vous disent les fans sur *Seconds* ?
La plupart disent qu'ils ont la trentaine et qu'ils s'identifient aux personnages de *Seconds*. Ils ont grandi avec *Scott Pilgrim*, j'espère qu'ils vieilliront avec moi ! Et que je garderai toujours un point d'entrée pour les lecteurs plus jeunes qui découvrent mon travail ! Je pense que ce ne sera pas trop difficile pour moi, je suis totalement immature, un vrai gosse !

Quelle a été votre implication sur le film de *Scott Pilgrim* ?
Elle a été assez grande en fait. Edgar Wright m'a contacté très tôt il y a pratiquement 10 ans je dirai. On a plus ou moins préparé le film de 2005 à 2009, on est devenus amis, on a parlé de l'histoire, relu plusieurs versions du scénario etc. Mais c'était une petite équipe, 4-5 personnes pas plus. On a beaucoup discuté et un jour, la production du film a démarré pour de bon et paf il y avait des dizaines de gens impliqués, là je me suis éclipsé, je n'étais pas trop sur le tournage, j'avais des comics à faire !

Vous ne referiez pas du *Scott Pilgrim* ?
Non, je ne crois pas... Parfois j'y pense, je cherche de nouvelles idées, mais ensuite je me dis que j'ai envie de créer de nouveaux personnages et d'explorer d'autres choses. En plus, je pense que si je reprenais la série, je ne ferais pas ce que les fans attendent, j'aurais de bonnes chances de faire le contraire et de ruiner la série en fait ! (*rires*) Alors on va attendre que je sois assez désespéré pour ça ou que j'ai vraiment une idée géniale !

Travaillez-vous encore pour les jeux vidéo ?
Non, pas en ce moment. J'ai des amis chez Tribute games à Montréal. Ce sont eux qui ont fait le jeu de Scott Pilgrim et on en fera peut-être un avec *Seconds*, mais pas maintenant.

Déjà sur un autre projet ?
J'en suis au tout début, donc trop tôt pour en parler. Mais là encore, c'est une idée que j'ai en tête depuis des années. C'est une nouvelle série, c'est tout ce que je peux dire...

Propos recueillis par Lise Benkemoun

INVINCIBLE
SÉRIE À LIRE D'URGENCE
© IMAGE / KIRKMAN

CE MOIS DE DÉCEMBRE VOIT LA SORTIE DU 14e VOLUME D'*INVINCIBLE* AUX ÉDITIONS DELCOURT. UN TOME CHARNIÈRE POUR CE TITRE LANCÉ IL Y A PLUS DE 10 ANS PAR UN JEUNE SCÉNARISTE ALORS INCONNU. UN CERTAIN ROBERT KIRKMAN, À QUI LA RÉUSSITE A SOURI DEPUIS, GRÂCE AUX ZOMBIES, MAIS QUI N'OUBLIE PAS SON SECOND BÉBÉ POUR AUTANT.

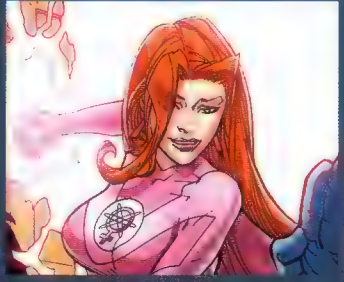
Lancé la même année que *Walking Dead*, *Invincible* est "l'autre" série de Robert Kirkman. Celle moins connue du grand public, mais bénéficiant pourtant de la même longévité. Celle qui lui a permis de s'installer comme l'un des piliers d'Image Comics durant les années 2000. Celle que les connaisseurs préfèrent car elle a apporté beaucoup de fraîcheur au genre du super-héros. Celle qui a démarré tout un univers, étendu désormais sur plusieurs titres. À son lancement en 2003, Robert Kirkman n'a pas de raison de croire à un quelconque succès. Le jeune scénariste est adoubé par Erik Larsen, créateur de *Savage Dragon* et cofondateur d'Image Comics, qui l'a laissé faire ses armes sur son personnage secondaire, Super Patriot, mais il a encore tout à prouver. Conscient de l'état du marché, il va proposer, à quelques mois d'intervalle, deux séries régulières avec la même promesse : renouveler un genre. *Walking Dead* sera sa vision du récit de zombie, et Invincible celle du super-héros. Soulignons qu'à cette période, le zombie ne fait pas (encore) recette et que les Ultimates sont en tête des ventes, reflétant une tendance à la dépression chez les super-héros. Kirkman va aller à contre-courant en écrivant un récit plus léger, servi par les dessins cartoons et colorés de Cory Walker.

VIE PRIVÉE / VIE PUBLIQUE

Invincible est apparu comme un caméo lors de la minisérie *Tech Jacket*, publiée en 2002, mais c'est au moment où sa série débute que la mythologie du personnage et de son univers est posée pour la première fois. En un seul numéro, Robert Kirkman va installer toutes les fondations de son univers et de son style. On y découvre Mark Grayson, fils du super-héros Omni-Man, en pleine adolescence au moment où ses pouvoirs se manifestent. Commence alors une carrière pour le jeune garçon avec tous les conflits personnels et professionnels que cela sous-entend. Et c'est cette formule entre vie privée et vie publique (également présente dans *Walking Dead*) qui va faire l'originalité du titre. On alterne entre des scènes d'interventions en costume face à diverses menaces plus ou moins importantes et des moments plus intimes, entre amis ou au sein de la famille de Mark. Ces deux facettes se répondent continuellement et chacune influe sur l'autre. Si ce thème est souvent abordé dans les comics modernes, c'est la première fois qu'il est autant mis en avant dans une série de super-héros. Kirkman ne cachant pas son amour pour les *soap operas* et leurs ficelles parfois grossières, il en utilise les codes afin de donner à son histoire une dynamique basée sur autre chose que les aventures épiques des nombreux super-héros que l'on peut croiser dans l'univers d'*Invincible*. Mais cela n'empêche pas d'avoir là aussi des originalités. Ce qui fait d'*Invincible* une série de super-héros unique, c'est la manière dont elle parvient à s'approprier les codes du genre en quelques pages et à les déconstruire tout aussi vite. Comme lorsque Kirkman introduit l'équipe des Gardiens du Globe, composée de copies à peine dissimulées de la Ligue de Justice, avant d'en éliminer tous les membres aussitôt. Ou bien quand il montre en toile de fond un plan machiavélique s'élaborer sur de nombreux numéros avant de le désamorcer aussi vite qu'un soufflé retombe sans qu'Invincible ait même eu à intervenir. Ou encore quand il explique que les justiciers vont tous chez le même tailleur pour se faire tailler leurs costumes selon la mode du moment. Mais Kirkman peut aussi rendre hommage à ses idoles et les réinterpréter légèrement comme avec le personnage de Cecil Stedman, l'équivalent de Nick Fury de cet univers (l'hommage allant jusqu'à lui donner une cicatrice sur le visage, au lieu de l'œil manquant de Nick), qui oscille entre le bon et le méchant depuis son apparition. Lycée, université, premières amours, rupture parentale, Invincible est un feuilleton palpitant et imprévisible durant

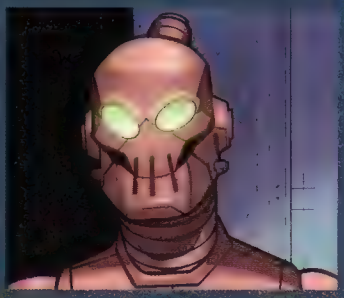
CI-DESSUS : Invincible n'est pas un héros solitaire. Robert Kirkman, le scénariste, a réussi à créer un monde autour du jeune homme, qui plus tard rejoint les Gardiens du Globe.

EN BAS : bleu ou jaune, Mark oscille entre deux tenues durant ses aventures. En tout cas, ses ennemis ne lui font pas de cadeaux, et les combats finissent souvent dans un bain de sang...



ATOME EVE

Eve aka Atome Eve est [illegible]

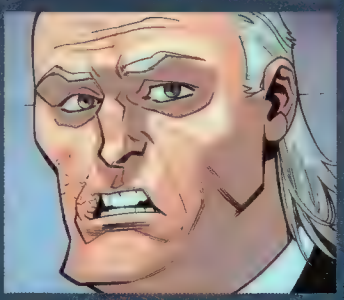


ROBOT

Robot est [illegible]

OMNI-MAN

Nolan Grayson alias Omni-Man est le plus grand super-[illegible]



CECIL

Cecil Steed[illegible]

ses 70 premiers numéros. Certains ennemis sont devenus amis, d'autres se sont révélés plus menaçants que prévus et la situation amoureuse de Mark a bien évolué. Mais c'est sans compter les événements des numéros suivants, que vous pouvez découvrir dans le tome sorti ce mois-ci dans l'hexagone.

SCÈNES DE GUERRE

Après 13 tomes, voici enfin l'épisode *La Guerre Viltrumite*, moment clé de l'histoire démarrée dès les premiers numéros. Mais ç'aurait été trop simple pour Robert Kirkman de conclure cet arc narratif comme le public s'y attendait. De grandes surprises attendent les lecteurs. Le passif de Marc avec les Viltrumites est au cœur de la personnalité du héros et les enjeux sont importants tant pour lui que pour son père, son frère et tout le reste de l'univers. *La Guerre Viltrumite* n'est cependant pas une fin en soi. Kirkman, fidèle à lui-même a introduit de nouveaux personnages et démarré de nouvelles intrigues. La série *Invincible* entamera une sorte de deuxième phase dans son prochain tome. L'innovation et le détournement du genre ne sont plus au cœur du scénario car on connaît trop les personnalités de chacun pour être surpris par leurs attitudes. Kirkman est victime de la longévité du titre et doit faire face au même problème que Marvel et DC : la continuité est maintenant trop conséquente pour se permettre toutes les libertés. Conscient de ce problème, la réponse du créateur est d'étendre son univers tout comme Marvel et DC en créant d'autres séries et en laissant d'autres auteurs et artistes s'emparer de ses personnages, ce sont les débuts du Kirkmanverse, rebaptisé plus tard Invincibleverse. Ce n'est cependant pas nouveau. Les prémices de cet univers étaient déjà dans *Tech Jacket* mais aussi *Brit*, publié en trois one-shots en 2003. En 2007, alors que la série *Invincible* atteignait son 40e numéro, Kirkman lança une première vague de titres afin de consolider son univers. *Brit* devint une série régulière et *Astounding Wolf-Man* apparut comme un hommage au mythe du loup-garou mais à la sauce super-héros. Mais le phénomène *Walking Dead* prend de l'ampleur et Kirkman devint un businessman important, tout en prenant du galon au sein d'Image Comics. Ces séries en pâtiront et prendront fin rapidement. *Invincible* va continuer à avancer dans son coin, de manière indépendante. Tous les personnages du Kirkmanverse ont d'ailleurs été rapatriés dans le titre et sont visibles dans les nombreuses scènes de batailles générales. Il faudra attendre 2010 pour qu'une nouvelle série refasse son apparition. Les Gardiens du Globe se reforment alors dans une nouvelle mouture et protègent la Terre pendant les événements de la guerre Viltrumite. Cette minisérie est totalement en adéquation avec le titre principal et permet de déléguer une certaine partie de son scénario à d'autres auteurs. Expérience concluante pour Kirkman qui réitérera en 2012 avec le lancement d'une série régulière qui ne durera que six numéros. Mais l'équipe créative constituée de Phil Hester et Todd Nauck reviendra en 2013 pour *Invincible Universe*, un titre qui ne se contentera plus uniquement des aventures de l'équipe, dirigée alors par Brit.

LES DANGERS DE LA DISPERSION

Le problème est que ces autres auteurs n'ont pas le même talent que Kirkman. Enfin, disons plutôt qu'ils ne construisent pas leurs scénarios de la même façon et que cela se ressent sur l'ambiance de leurs titres. De plus, Kirkman étant en charge de la cohérence, on sent qu'ils ne sont pas totalement libres de faire ce qu'ils veulent. On tombe dans les mêmes travers que les Big Two alors que c'est justement ce que devait éviter le titre à l'origine. À l'orée de son centième numéro, et afin de redonner un coup de projecteur sur le titre, Image Comics et Kirkman ont lancé une campagne de teasers, comme ont l'habitude de le faire Marvel et DC Comics. L'overdose était presque atteinte lors de la sortie de ce fameux numéro #100 (aux multiples couvertures, tout comme *Walking Dead* avant lui) mais Kirkman s'est à nouveau joué des lecteurs et des pronostics en choisissant une issue ... inattendue. Cela a en tout cas permis de relancer la série sur de bons rails après un léger passage à vide.

Avec maintenant plus de 115 numéros américains au compteur, *Invincible* continue de fidéliser un public régulier avec une moyenne de 14 000 lecteurs américains chaque mois (sans compter les TPB, la série ayant une seconde vie sur cet autre marché). En France, la publication a été plus compliquée à cause d'un arrêt des sorties de 2007 à 2010. Mais la série a maintenant trouvé un rythme de croisière et les autres séries du Kirkmanverse sont elles aussi disponibles. Une question subsiste donc : qui n'a pas encore découvert *Invincible* ?

Christophe Maloine

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PANINI France – SERVICE ABONNEMENT BP 222 – 27933 GRAVIGNY Cedex
E-mail : paninifrance@dnexis.com ou abonnez-vous par téléphone au : 02.32.29.16.80

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN, soit 6 numéros pour 30 €** (CB003)

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS, soit 12 numéros pour 50 €** (CB005)

CB92

** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE JUSQU'AU 28/01/2015. DOM TOM ET ÉTRANGER, NOUS CONSULTER.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____ EMAIL _____ TÉL. _____

DATE DE NAISSANCE _____

Je règle mon abonnement :
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI FRANCE
☐ par carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date d'expiration |_|_|_|_|

Notez ci-dessous les 3 derniers chiffres du numéro inscrit au dos de votre carte, près de la signature.

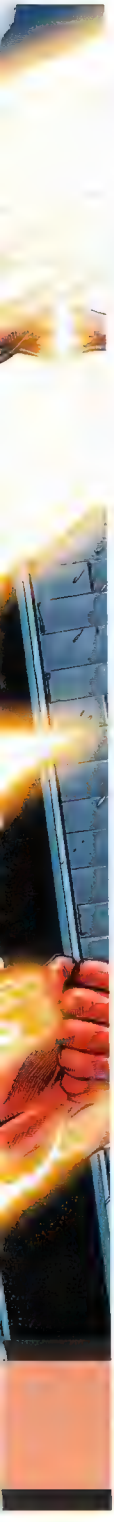
|_|_|_|

Date et signature obligatoires

Tout abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici : ☐

ETHAN VAN SCIVER
À LA VITESSE DE LA LUMIÈRE (VERTE)

ETHAN VAN SCIVER EST UN ARCHITECTE. DEPUIS QUELQUES ANNÉES, IL EST EN EFFET L'UN DES PLUS PROLIFIQUES DESIGNERS DE DC COMICS. IL A NOTAMMENT CRÉÉ TOUS LES MEMBRES DES DIFFÉRENTS CORPS DE LANTERN, APERÇUS DANS *GREEN LANTERN*. IL EST AUSSI, AVEC SON COMPÈRE GEOFF JOHNS, L'ARCHITECTE DU RETOUR DE FLASH ET DE SA NÉMÉSIS, NÉGA-FLASH. UN ARTISTE QUI, SANS QU'ON S'EN APERÇOIVE, MARQUE L'UNIVERS DC DE SON EMPREINTE.



La série TV *The Flash* vient de débuter aux USA et elle est amplement inspirée d'éléments tirés de *Flash : Rebirth*, la série dans laquelle Geoff Johns et vous aviez réinventé l'origine du personnage. Que pensez-vous du show ?
J'ai regardé le premier épisode. Et j'ai adoré. Il y a en effet des moments qui sont inspirés de *Flash : Rebirth*. Ça ressemblait beaucoup au comic-book C'était amusant de voir notre travail à l'écran. Ça va être une bonne série !

Aimeriez-vous travailler sur les designs du show ? Peut-être écrire un épisode ?
Ce serait génial.

Vous avez contribué à la relance de deux héros majeurs de DC (Flash et Green Lantern). Est-ce qu'il y a un autre personnage de DC pour lequel vous aimeriez faire un "Rebirth" ?
Absolument : Plastic Man ! Et j'aimerais travailler de nouveau sur Wonder Woman. *Wonder Woman : Rebirth*, ça sonne bien ! (rires)

Justement, il a longtemps été question d'un projet *Plastic Man*, c'est toujours à l'étude ?
Pendant longtemps, j'ai essayé de faire avancer ce projet mais comme rien ne se passait, je l'ai laissé tomber. Il est là, à attendre. C'est le destin qui en décidera. Si cela doit arriver, ça arrivera. Je ne veux plus me battre pour ça, à présent.

En 2011, lors de la relance de DC, vous aviez relancé *Fury of Firestorm* avec Gail Simone. Et là, l'accueil n'a pas été le même. Vous pensez que c'est dû seulement au fait que le personnage soit moins connu ?
C'est vrai que ça n'a pas eu trop de succès. Pour commencer, Firestorm n'est pas un personnage populaire. C'est vrai. Mais il a ses fans. Comme tout personnage, s'il est abordé de la bonne façon, le public viendra lire ses aventures. Je pense que l'idée de départ que nous avions était bonne, mais elle a simplement été mal exécutée.

Quand vous travaillez sur les comic-books digitaux, est-ce que vous êtes plus libre ou bien vous demande-t-on de faire attention à ne pas utiliser tel ou tel élément ?
Sensation Comics Featuring Wonder Woman est fait pour que n'importe qui puisse raconter l'histoire de son choix. La série n'est pas liée à la continuité. On nous a dit : "*Racontez l'histoire de Wonder Woman qui vous plaît.*" Je ne pense pas que les comics digitaux fonctionneront de la même manière pour tout. Je ne crois pas que ce soit le but, d'ailleurs.

Dans *Sensation Comics*, vous êtes revenus à quelque chose de très classique, qui ressemblait à la WW d'avant le reboot de 2011. Est-ce à dire que vous n'accrochez pas à la nouvelle version ?
Non, j'aime bien le nouveau design. Gail et moi avons grandi avec la même Wonder Woman. Et quand nous avons eu la chance de dessiner sur la Wonder Woman de notre choix, nous avons préféré opter pour celle de notre enfance. J'aime la version *New 52* de Wonder Woman. Je la trouve fantastique.

RE ⊙ RES PÈ

- 1998 : *Impulse* (DC)
- 2001 : *New X-Men* (Marvel)
- 2004 : *Green Lantern : Rebirth* (DC)
- 2006 : *Superman/Batman* (DC)
- 2009 : *Flash : Rebirth* (DC)
- 2012 : *The Fury of Firestorm* (DC)
- 2013 : *Batman : The Dark Knight* (DC)
- 2014 : *Godhead* (DC)

Vous avez développé une activité de cover artist sur des séries comme *Earth 2* ou *Forever Evil*. Comment vivez-vous le fait de ne pas entrer dans la narration de ces séries ? Ça vous libère, ou au contraire c'est frustrant ?
J'aime dessiner des pages intérieures. Dessiner des couvertures... c'est comme manger un morceau de gâteau sans avoir à le manger en entier ! (rires) J'aime faire des couvertures mais je préfère les intérieurs. Ça peut être frustrant, parfois, c'est vrai.

Sur *Forever Evil*, vous avez réalisé un nombre impressionnant de variant-covers. Comment déterminez-vous les sujets différents sur un seul épisode ? Vous lisez le script et vous choisissez ou bien on vous dit "*Là, on voudrait Catwoman*" ?
Généralement, c'est l'éditeur qui a une idée précise de ce qu'il veut voir en couverture. Parfois, ils ont simplement un concept comme par exemple celui de "Superman affrontant Doomsday" ou "une posture emblématique de Batman". Du coup, vous avez la chance de faire vos propres designs.

Récemment vous êtes revenu sur *Green Lantern* pour dessiner quelques pages de la saga *Godhead*, un crossover qui repose sur les New Gods. Arrivez-vous à vous investir de la même manière dans un projet dont vous ne dessinez que neuf pages ?
J'aurais préféré tout faire, mais je n'en avais pas le temps. Pour "Godhead", j'ai appelé en leur demandant ce qu'ils avaient pour moi. Ils m'ont répondu : "On a ce truc, là, et c'est amusant, car le scénariste a demandé à ce que ce soit toi le dessinateur." C'est l'introduction de la saga. Je ne savais rien de ce projet. Si ça ne tenait qu'à moi, je dessinerais tout et je garderais la main sur l'ensemble des projets. Mais je ne peux pas tout faire ! (rires) Neuf pages, c'était suffisant.

C'était la première fois que vous dessiniez pour *Green Lantern* depuis le départ de Geoff Johns, avec le recul, quel bilan tirez-vous de cette période ?
Quand je regarde en arrière, je me rends compte que c'était l'aventure la plus palpitante de toute ma carrière. Je suis

heureux de travailler à nouveau sur le personnage avec Cullen Bunn, Van Jensen et Robert Venditti. Ils sont les dignes successeurs de Geoff Johns. Je suis fier et honoré d'avoir collaboré avec Geoff sur cette période de *Green Lantern*. J'avais des idées que j'ai pu transposer visuellement. J'ai pu créer Atrocitus, Larfleeze, Saint Walker, Karu-Sil. C'est sympa de voir que les gens aiment ces personnages aujourd'hui.

Les suivez-vous pour voir ce qu'ils deviennent, comme un père qui veillerait sur ses enfants ?
De temps en temps, je regarde ce que sont devenus mes "enfants" et je leur dis : "*Je suis fier de vous*". Mais je ne crois pas avoir lu toutes les histoires dans lesquelles ils apparaissent. J'ai lu des numéros de *Red Lanterns*, de *GL Corps*...

D'ailleurs, en parlant de designs, aviez-vous participé à ceux du film *Green Lantern* ?
Non. Je n'ai rien fait sur ce film ! RIEN ! (rires)

Auriez-vous aimé être contacté ?
Oui, peut-être... C'est difficile à dire, quand on voit le produit final. Si ça avait été la même chose, je crois que je n'aurais pas souhaité faire partie du projet. Je crois que ce n'étaient pas les designs qui clochaient dans ce film. Je n'aurais donc pas pu améliorer grand-chose, si j'avais bossé sur les costumes, les décors. Ce film semble avoir été fait par beaucoup de personnes, qui ne comprenaient pas vraiment Green Lantern. Les gens qui saisissaient l'essence de GL n'ont pas pu faire grand-chose. C'est une honte. Je n'ai pas encore pu me résoudre à voir le film jusqu'au bout. Je n'y arrive pas.

Tout le travail que vous aviez accompli avec Geoff dans *Flash : Rebirth* a été effacé par le relaunch du *New 52*. N'êtes-vous pas frustré que ce que ce que vous avez mis en place dans cette saga ait disparu ?
Oui. Ça ne m'a pas ravi. *Flash : Rebirth* a souffert de nombreux problèmes vers la fin. Nous n'avons pas pu faire tout ce que nous voulions avec Geoff. Je voulais vraiment établir le fait que la famille Thawne était rivale de celle des Allen. La différence de notion de "famille" pour les uns et les autres. Pour Barry Allen, la famille s'étend aux Garrick et aux West et à tous ses associés. Pour lui, la famille inclut aussi les amis. Tant que vous êtes là pour les autres, vous faites partie de la famille. En comparaison, les Thawne considèrent la famille comme une lignée, on est lié par le sang. Vous "appartenez" à la famille. Je voulais établir cette différence essentielle. Une sorte d'aristocratie chez professeur Zoom (également appelé le Néga-Flash, NDLR). Il a cette arrogance, cette froideur... Il croit que les Allen sont des cols-bleus, c'est-à-dire des ouvriers. Ils ne sont pas très malins, comparés à lui. Ils ne comprennent qu'une petite partie du pouvoir de la Force Véloce. Les Thawne ont étudié l'univers. Ils connaissent autre chose que cette simple formule mathématique qui symbolise cette Force. Ce n'est qu'une infime partie de leur connaissance. Professeur Zoom a envie de dire : "*Laissez-moi vous montrer ce que vous ne connaissez pas !*" Dans *Rebirth*, nous avons donné à Zoom une baguette. C'était un moyen de montrer qu'il était un professeur. Il voulait enseigner quelque chose à Barry. Il se sert de cette baguette pour le frapper, comme un chien ou un mauvais élève. C'était mon idée. Je voulais la développer, introduire de nouveaux membres de

YOUR MOTHER MAY BE A THAWNE. BUT YOUR FATHER WAS AN ALLEN.
YOUR BLOOD IS POLLUTED.
LOOK ON THE BRIGHT SIDE, PROFESSOR PLUM. WE'RE ONLY HALF RELATED

CI-DESSUS : le professeur Zoom et Bart Allen, alias Kid Flash, deux personnages liés par le sang que l'artiste aurait aimé développer.

CI-DESSOUS : Wonder Woman dans *Sensation Comics*, LA version de Gail Simone et Ethan Van Sciver

EN BAS : l'une des nombreuses couverture variante du dessinateur.

EN HAUT : *Fury of Firestorm*, le seul échec de Van Sciver.

CI-DESSUS : un des premiers designs de Saint Walker, aperçu à la fin de la saga *Sinestro War*.

CI-DESSOUS : le dessinateur a créé tout un univers autour de Green Lantern.

la famille Thawne. J'aurais aussi aimé aborder le conflit que représente Bart Allen, alias Kid Flash. Bart est à moitié Thawne et à moitié Allen. Qui est-il ? Le sang des Thawne coule dans ses veines mais il agit comme un Allen. Mais nous n'avons jamais pu faire tout ça. Geoff avait ce concept en tête : *Rebirth* devait traiter de Barry. *Green Lantern : Rebirth*, en comparaison, était centré sur le Green Lantern Corps et ce qu'il signifiait. Il a été limité par son idée de départ sur *Rebirth*.

Suite au retour de Barry dans le comic-book *The Flash*, vous deviez lancer un spin-off sur la famille de Flash. Le *New 52* a également annulé tout ça...

Oui, c'est regrettable. Nous avions créé une nouvelle Impulse (Iris West, la fille de Wally West, NDLR), Wally dans un nouveau costume de Flash. La série devait s'appeler *All Flash*, je crois. Finalement, c'est un peu dommage que toutes ces idées n'aient pas pu aboutir. La version *New 52* de Flash est bonne. Que ce soit celle de départ, par Francis Manapul et Brian Buccellato ou celle d'aujourd'hui, de Robert Venditti, Van Jensen et Brett Booth. Il ne faut pas avoir de regret. Le comic-book est entre de bonnes mains en ce moment.

"Pour Barry Allen, la famille inclut aussi ses amis."

Aucun nouveau projet en vue avec Geoff Johns ?

Je n'ai pas de projet actuellement avec Geoff. Je serais heureux de travailler encore une fois avec lui. Quoiqu'il veuille faire, je le suivrai. Quand Geoff est inspiré par un projet, vous avez envie de le suivre. Même si ça ne semble pas être quelque chose que vous auriez eu envie de faire... Si Geoff me disait : "*J'ai envie de faire une série mensuelle de Beast Boy.*" Je me dirais : "*Humm... OK ! Ce n'est pas ce que je pensais faire, mais comme tu l'écris, ce sera génial et je veux en faire partie.*" C'est ainsi que chacun doit approcher une idée de Geoff Johns. (rires)

Quel est votre prochain projet ?

Je travaille encore sur l'univers de Green Lantern car je dessine *Sinestro*. Je fais d'autres choses avec les personnages de l'univers de Green Lantern. Probablement donner un coup de main pour l'arc *Godhead*. Et des couvertures... Je ne suis pas sûr de ce que je veux faire. J'aimerais bien revenir sur une série mensuelle. Mais je ne sais pas laquelle...?

Sur les réseaux sociaux, vous ne faites pas mystère de votre antipathie envers Barack Obama. C'est même un sujet assez régulier avec vous. Est-ce que cette position politique très affichée vous a déjà freiné dans votre carrière ?

Si cela a nui à ma carrière, je ne suis pas au courant. Les gens pensent que le milieu des comics est plutôt de gauche. Et je me suis aperçu que c'était faux ! (rires). La moitié des personnes qui travaillent dans l'univers des comics est de droite. Mais ces personnes-là ne le clament pas sur les toits. Des gens viennent me voir et me disent : "*Je suis républicain, comme toi.*" Je n'ai jamais dit que j'étais républicain. C'est intéressant de voir que le simple fait de le suggérer amène les gens à venir vers toi, dans l'espoir que tu sois comme eux. J'ai eu plus de retour positif que négatif avec mes propos. Si cela a causé du tort à ma carrière, c'est un vrai problème. J'entends souvent des idées politiques d'autres créateurs que je n'approuve pas, mais ces opinions ne me gênent pas. Si quelqu'un refuse du travail à cause de ses opinions politiques dans ce milieu, il risque vite d'être en difficulté. Sauf si vous êtes un nazi bien sûr... Si vous êtes un nazi, vous ne voudrez probablement pas travailler dans l'univers des comics, ni vous confronter à d'autres idées, de toute façon. Mais inversement, même un nazi devrait, théoriquement, avoir la possibilité de travailler dans les comics. On ne peut pas décider arbitrairement de qui est un artiste ou qui ne l'est pas, à moins de tomber dans le totalitarisme. Bref, pour résumer, je ne pense pas que mes idées politiques soient un frein à mon travail.

On peut voir votre bras tatoué des symboles des différents Corps lumineux (Green Lantern, Sinestro Corps, Red Lantern...). Les aviez-vous avant de les intégrer au DCU ?

Non. Ce sont des symboles que j'ai créés. Tous les symboles, tous les costumes... Je trouvais ça amusant de leur donner vie, sur mon corps...

Propos recueillis par Pierre Bisson

INJUSTICE

LES DIEUX SONT TOMBÉS SUR LA TÊTE

[illegible] LES PERSONNAGES HEROS DE DC COMICS EVOLUENT UNE EPOQUE COLOREE, SE CONFRONTENT TOUJOURS LES UNS ET LES AUTRES ET... NE DECLENCHENT JAMAIS ? UN VOYAGE SANS RETOUR DANS LA BRUTALITE MAIS QUI FINALEMENT EST BIEN PLUS [illegible]. Y PARAIT "INJUSTICE". LES DIEUX SONT PARMI NOUS (SORTI EN VF CHEZ URBAN), C'EST L'HISTOIRE D'UNE BD DERIVEE QUI A PRIS UNE AMPLEUR QUE PERSONNE N'ATTENDAIT.

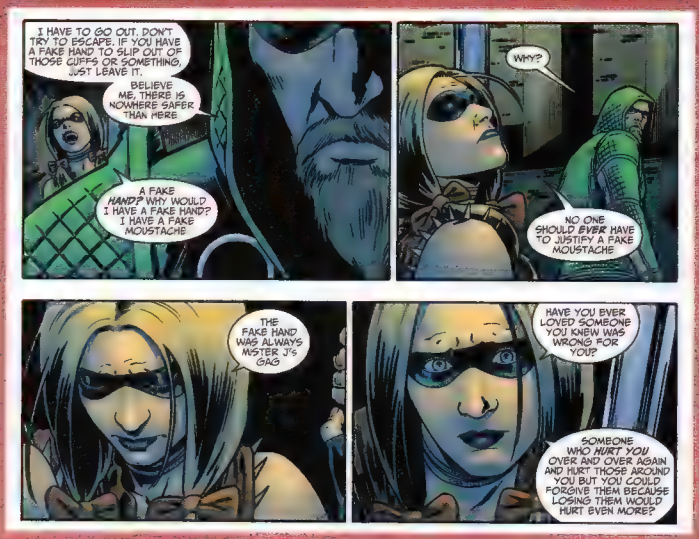
Dans l'inconscient collectif, les super-héros DC Comics restent associés avec l'image du boy-scout. Dans les faits, c'est plus ou moins vrai (il faudrait quand même se souvenir que c'est dans cet univers et pas dans un autre que l'on croise des Lobo ou des Harley Quinn). Batman lui-même n'est pas exempt de quelques côtés cyniques. Mais l'ombre de Superman plane sur les autres. À tort ou à raison, DC est bien souvent vu comme le clown blanc, là où Marvel serait l'Auguste, un "déconneur" plus assumé. À force, ce clivage est devenu dérangeant pour l'éditeur de la Justice League, dont on voit bien, à travers les films ou les jeux vidéo de ces dernières années, qu'il s'est efforcé d'adopter un profil moins guindé, plus "risqué". En cherchant bien, d'ailleurs on peut aussi retrouver la trace de cette idée dans des BD telles que *Superman : Red Son* (où le surhomme devient le champion de l'URSS) ou *Infinite Crisis* (où c'était quand même Superboy qui tentait de détruire l'univers). Arrive ainsi en 2013 le jeu vidéo *Injustice : Gods Among Us* (*Injustice : Les Dieux sont parmi nous*) dont le principe est d'organiser des combats entre super-héros DC. Pour cela, le synopsis est simple. L'histoire se passe dans un univers où Superman a craqué, est passé du côté totalitaire, entraînant avec lui plusieurs héros... Tandis qu'un autre camp, celui de Batman, lui fait face. De quoi bien éclater les limites de la morale habituelle de DC. Mais on est dans un jeu, à l'écart des comics, et ce n'est pas pour autant que la chose prêterait à conséquence si... l'éditeur n'avait pas pensé à produire un comic-book dérivé, en fait un prologue destiné à explorer le changement des personnages en se fondant sur les indications du jeu. De simple avant-goût du jeu, la BD va prendre alors une vie propre, en s'inspirant plus ou moins ouvertement d'un certain nombre d'œuvres préexistantes. Difficile, par exemple, de ne pas faire le rapprochement avec *l'Irredeemable* (*Irrécupérable* en VF) de Mark Waid, qui explorait lui aussi un monde où l'archétype du surhomme se retourne contre l'humanité. Mais la donne de départ pointe également vers une source encore plus identifiable. Le premier épisode commence alors que tout "baigne" pour le couple Superman/Lois, cette dernière attendant leur premier enfant. Hélas elle est enlevée par le Joker et tuée dans des circonstances déchirantes. Poussé à bout, Superman tue le clown criminel et, à partir de là, s'engage sur une voie beaucoup plus cynique. Même si elle n'est pas reproduite à l'identique, la scène des morts de Lois et du Joker nous renvoie à d'une œuvre majeure de DC : *Kingdom Come* (elle aussi écrite par Mark Waid), dans lequel le couple Kent connaissait la même mésaventure par la faute du Joker. Dans les deux cas, en perdant Lois, Superman voit disparaître son lien avec l'humanité et renonce à une certaine forme de super-héroïsme. Mais les différences sont manifestes. Dans *Kingdom Come*, c'est un autre héros, Magog, qui tue le Joker et qui incarne un héroïsme corrompu, qui forcera plus tard Superman à revenir aux affaires. Dans *Injustice*, Magog, c'est Superman. C'est-à-dire que rien ne lui est épargné, qu'il va perdre rapidement ses amis les plus proches et que l'on va le pousser à commettre lui-même l'irréparable. C'est après cette suite de pertes qu'il va lui-même tuer le Joker, décidant qu'un certain type de mal ne mérite aucune mansuétude.

SUPERMAN, CE SALE TYPE ?

L'ombre de Waid est donc manifeste mais on parle ici de la trame d'un jeu, évoquée à travers des scènes cinématiques entre deux bouts de partie. Le jeu se déroule 5 ans après ces événements, une fois que Superman et quelques autres héros ont basculé encore plus de l'autre côté. Pour la BD, DC Comics va demander au scénariste Tom Taylor de combler le vide, de partir des heures qui précèdent la mort de Lois et d'expliquer le

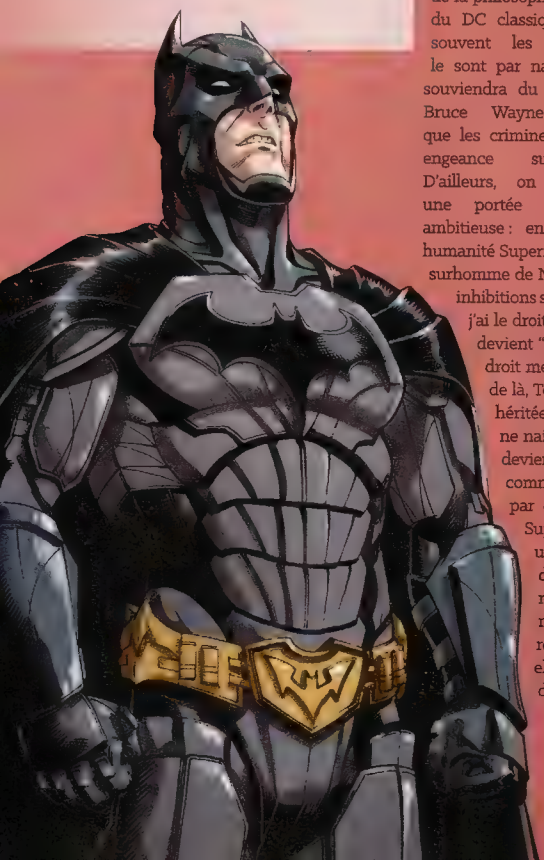
CI-DESSUS : Superman bascule dans le fascisme. En étant convaincu qu'il fait le bon choix

CI-DESSOUS : Le moment où tout a basculé. Dans *Injustice*, Lois est morte (et elle n'est pas la seule).


I HAVE TO GO OUT. DON'T TRY TO ESCAPE. IF YOU HAVE A FAKE HAND TO SLIP OUT OF THOSE CUFFS OR SOMETHING, JUST LEAVE IT.
BELIEVE ME, THERE IS NOWHERE SAFER THAN HERE
A FAKE HAND? WHY WOULD I HAVE A FAKE HAND? I HAVE A FAKE MOUSTACHE
WHY?
NO ONE SHOULD EVER HAVE TO JUSTIFY A FAKE MOUSTACHE
THE FAKE HAND WAS ALWAYS MISTER J'S GAG
HAVE YOU EVER LOVED SOMEONE YOU KNEW WAS WRONG FOR YOU?
SOMEONE WHO HURT YOU OVER AND OVER AGAIN AND HURT THOSE AROUND YOU BUT YOU COULD FORGIVE THEM BECAUSE LOSING THEM WOULD HURT EVEN MORE?

Les frontières bougent. On a droit à des face-à-face peu courants (ci-dessus Harley et Green Arrow) qui posent cette question. Les méchants de DC le sont-ils par nature où eux aussi ont-ils craqué un jour ?

Le Batman d'*Injustice* (en bas) démarre plus tranquille que Superman. Mais lui aussi va beaucoup perdre.



changement de Superman. La trouvaille de Taylor, c'est de ne pas partir dans un effet avant/après. Il ne s'agit pas de dire que Superman devient "méchant" du jour au lendemain mais bien plus finement d'étaler la chose, de montrer un curseur qui glisse progressivement. Ce qui est d'ailleurs quelque chose qui s'éloigne de la philosophie habituelle du DC classique où bien souvent les "méchants" le sont par nature (on se souviendra du serment de Bruce Wayne déclarant que les criminels sont une engeance superstitieuse. D'ailleurs, on peut voir une portée encore plus ambitieuse : en tournant le dos à son humanité Superman devient pour le coup le surhomme de Nietzsche, débarrassé de ses inhibitions sociales. Au lieu de penser "si j'ai le droit, je le peux", sa philosophie devient "si je peux quelque chose, le droit me revient de fait". Et à partir de là, Tom Taylor, sur l'architecture héritée du jeu, montre que les gens ne naissent pas fascistes ou ne le deviennent pas soudainement, comme s'ils avaient été piqué par quelque chose. Le sort de Superman et de ses pairs est un avertissement qui va au-delà du super-héroïsme : ne loupez pas la première marche, vous ne vous en rendrez pas compte mais elle vous mènera en bas de l'escalier. Les premiers chapitres (l'équivalent des vingt premières pages) sont dévastateurs pour Superman mais Taylor ménage son effet, montre une colère qui, pour autant qu'elle soit destructrice, reste d'une certaine manière compréhensible. Superman descend de son piédestal pour réagir comme un certain nombre de personnes, avec le pouvoir de se venger, le ferait. Mais il y a une petite phrase du Joker lourde de sens, où il explique que lui-même n'était pas ce qu'il est aujourd'hui avant qu'on lui prenne tout. *Injustice*, sous ses aspects de simple BD dérivée, prend alors des aspects de parabole, montre qu'il n'y a pas d'un côté le bien et le mal avec une frontière arbitraire au centre. Tout le monde, poussé à bout, peut basculer un jour et se retrouver sur une pente d'où il n'y a pas de retour. Qui plus est, l'enfer est pavé de bonnes intentions : après son premier faux pas, Superman ne décide pas de devenir la pire crapule au monde. Au contraire, il est d'abord déterminé à ce que plus aucun innocent ne meurt. Et finalement, sous un certain angle, si Batman avait tué le Joker dès leur première rencontre, combien de vies auraient été sauvées ? Sauf que c'est une route tortueuse. *Injustice* raconte la damnation de Superman avec ceci de particulier que le jeu, supposé se dérouler 5 ans plus tard, agît comme un véritable "crépuscule des dieux", façon Ragnarok annoncé. On sait qu'il n'y aura pas d'échappatoire, que Superman ne s'en sortira pas deux épisodes plus loin au terme d'une crise de bons sentiments. Si Superman est central dans l'histoire, il serait faux de penser que c'est lui entraîne une partie de ses collègues dans sa chute. La position de Wonder Woman, en particulier, est pour le moins ambiguë. On peut même penser qu'une partie des événements ne se dérouleraît pas sans son intervention. Et où vont se placer Shazam, Flash, Green Lantern et peut-être même quelques "vilains"? Les positions mentionnées dans le futur (le jeu), cinq ans plus tard, sont-elles fixes tout au long de l'histoire ? Et puis il y a bien sûr, en vis-à-vis : Batman, l'humain qui s'oppose au surhomme, qui refuse de plier. Et là aussi on peut remonter dans des classiques de DC avec ce genre de confrontation (*Batman The Dark Knight Returns* ou, à nouveau, *Superman : Red Son*, *Kingdom Come*...). On se rend compte quand on parle d'*Injustice* qu'on a vite fait de passer en revue des circonstances prestigieuses. Il faut raison garder (on parle bien de thématiques communes, pas d'un niveau qualitatif forcément égal) puisque la saga a quand même ses limitations, ses particularités, en particulier le fait que le rythme de production impose des changements fréquents de dessinateurs (on passe quand même de Kevin Maguire à

Tout le monde, poussé à bout, peut basculer

Neil Googe en quelques pages). Une œuvre "finie" en quelques épisodes permet plus facilement l'homogénéité graphique. À l'origine, il n'est pas certain que DC Comics avait réellement prévu d'aller au-delà de quelques numéros, quelques mois, pour accompagner le lancement du jeu. Au final, la série est toujours là et s'organise désormais en système de "saisons", chacune décrivant une année écoulée au fur et à mesure que les héros se déchirent et se rapprochent des fatidiques cinq années dans le futur. Ce qui parfait l'atmosphère de fatalité et qui, paradoxalement, montre les avantages d'un récit qui n'est pas fermé (ou qui prendra en principe cinq saisons à l'être), qui vise sur le long court. D'habitude, quand un Superman pète un câble, c'est dans une poignée d'épisodes ou principalement hors-champ. Il suffit de voir son équivalent de Terre 3 dans *Forever Evil*. Même si on passe un épisode sur son origine, on ne l'accompagne pas lentement dans sa descente aux enfers, pendant des années tout en sachant qu'il ne va pas en sortir. À la réflexion, la comparaison qui conviendrait le mieux est à chercher du côté d'Anakin Skywalker. Pas celui que l'on a vu dans la "prélogie" de *Star Wars* mais celui que l'on aurait dû nous y montrer, plus subtil et plus dur, glissant lentement vers son destin de Darth Vader. *Injustice*, c'est un peu le passage vers le Côté Obscur que l'on aurait décidé de chroniquer non pas sur trois films ou trois albums mais bien de manière feuilletonesque, comme si l'on décomposait le mouvement de quelqu'un qui chute.

La Wonder Woman d'*Injustice* ne s'amuse pas avec ses bracelets pour dévier les balles. Non, elle s'en moque. Et elle ne rigole pas du tout. Un personnage essentiel dans l'évolution des événements.

MONDES PARALLÈLES

Injustice ne caracole pas en tête des ventes de fascicules, loin de là. On est même plutôt en deçà de la ligne habituelle de rentabilité de DC Comics. Mais c'est oublier un peu vite que la série a pour premier marché les BD numériques et qu'elle arrive en version papier déjà rentabilisée, sans parler du troisième marché, à savoir les TPB. Passé un moment, l'intérêt est aussi de savoir ce qui arrive à tous les personnages secondaires, ceux que le jeu n'utilise pas ou ne fait que mentionner en passant, qui deviennent alors une vraie chair à canon. Allez savoir ce que les forces de Superman ou d'autres protagonistes) ont pu leur faire subir dans cet intervalle de "cinq ans". Mieux même ! On l'a vu, DC ne pouvait pas se douter de la portée de la série en la lançant. Rétroactivement c'est dommage car il y avait là une vraie occasion… d'enterrer l'univers de l'éditeur. Non ! Pas l'univers actuel, post-2011 de DC. Mais bien celui d'avant. Quand on y regarde bien, quand commence le comic-book d'*Injustice*, les personnages sont très proches (pour ne pas dire identiques) de ce que l'on connaissait dans la continuité précédente. Comme "avant", par exemple, Superman est marié à Lois. Il n'aurait fallu que quelques ajustements mineurs pour officialiser la chose. Faire d'*Injustice* la fin officielle des personnages connus jusqu'en 2011. Bien sûr, peut-être serions-nous en train de dire, aujourd'hui, que DC a saccagé ses héros dans un bain de sang. Peut-être est-ce plus tolérable si ce n'est pas LA Lois Lane qui meurt d'une manière horrible. Mais quand on y regarde bien *Flashpoint* n'a pas précisément laissé l'occasion de dire au revoir à ces versions, disparus sans tambour ni trompette (sans doute que *Convergence* sera une séance de rattrapage). DC aurait pu mettre en scène une véritable fin du monde, la résolution de toutes les intrigues en suspens. Les ventes auraient sans doute explosé. Il reste à voir si l'histoire ira maintenant jusqu'au bout du pari, c'est-à-dire à une "saison 5". Mais le succès critique est là et il ne fait pas de doute que DC l'a remarqué. Ce n'est pas un hasard si l'on a engagé Tom Taylor pour écrire *Earth 2* où, "ô surprise", un Batman alternatif se retrouve presque immédiatement à lutter contre un certain surhomme corrompu. Au point d'ailleurs que cela fait sans doute un peu d'ombre à *Injustice* tant les "mauvaises versions" de Superman ont tendance à se multiplier, que ce soit dans *Forever Evil* ou ailleurs. Ce n'est pas non plus un hasard (encore que l'on pourrait se demander s'il s'agit d'un clin d'œil au jeu ou à la BD) si l'éditeur a décidé de lancer une de ses séries hebdomadaires, *Future's End*, sur le thème d'un futur dysfonctionnel (bien qu'assez différent) lui aussi situé 5 ans dans le futur. Il y aussi un "après" *Injustice* dans le sens où DC/Warner n'abordera sans doute plus de la même manière les comics dérivés des jeux à venir, les planifiera probablement plus en profondeur. Bref, au bout du compte, *Injustice* ce n'est pas qu'un produit ou un coup de pub… Ou, en tout cas, ce n'est pas seulement ça…

Xavier Fournier

MAGNÉTO

ALLEN BELLMAN
GOLDEN AGE

© MARVEL

ALLEN BELLMAN A 90 ANS. IL EN AVAIT 18 QUAND IL EST ENTRÉ CHEZ MARVEL (ALORS NOMMÉ TIMELY) COMME DESSINATEUR, ENCREUR ET PARFOIS SCÉNARISTE. À SON CV ? *HUMAN TORCH*, *CAPTAIN AMERICA*, *THE DESTROYER*, *ALL-WINNERS SQUAD* OU *BLONDE PHANTOM*. UN TÉMOIN AFFABLE DES PREMIÈRES ANNÉES DE MARVEL... TOUTE UNE ÉPOQUE. RENCONTRE À NEW YORK POUR ÉVOQUER SES SOUVENIRS.

Vous avez commencé votre carrière chez Timely, c'est bien ça ?
Oui. J'ai été engagé chez Timely/Marvel Comics en 1942 !

Vous vouliez vraiment devenir dessinateur ou c'est une opportunité qui s'est imposée d'elle-même ?
J'ai toujours aimé dessiner, depuis tout petit. Aussi loin que je puisse remonter je me souviens toujours avoir eu un crayon à la main. Que dire de plus ? Comme je le disais, j'ai toujours adoré dessiner et raconter des histoires. En 1942, j'ai juste vu cette annonce dans le New York Times. Ils recherchaient des dessinateurs, des assistants chargés des décors en fait, des "background artists"... J'ai tenté le coup et on m'a embauché sans attendre...

Vous avez dessiné les aventures de super-héros comme Captain America, le Destroyer... quel regard portiez-vous sur ces personnages ?
Oh vous savez, je n'avais aucun recul sur ces choses à l'époque. Je ne me posais pas de question. J'ignorais qu'un jour, j'aurais 90 ans, que je me retrouverais sur mes vieux jours à fréquenter des festivals consacrés aux comics ! Mais parmi mes favoris il y avait *Let's Play Detective*, un concept dont je suis le créateur et que j'écrivais, d'autant plus que les histoires étaient courtes. Comme c'était publié à l'époque dans *Captain America Comics*, Marvel vient d'ailleurs de le réimprimer dans ses rééditions de cette série. Le héros principal était un détective privé nommé Mike Trapp...

Que pouvez-vous nous dire de l'ambiance chez Timely/Marvel à cette époque ?
Martin Goodman, le propriétaire de la société, restait dans son bureau. Il ne se mélangeait pas avec les gens qui travaillaient pour lui. En d'autres termes, on n'avait pas droit à autre chose que *"Bonjour, comment allez-vous aujourd'hui ?"*. Non, il restait dans sa petite pièce, dont il refermait la porte. Quand vous vouliez parler de quoi que ce soit, l'homme à voir c'était Stan Lee.

Quels étaient les gens avec lesquels vous collaboriez le plus ?
Eh bien justement il y avait Stan Lee. Et en fait, il faut se souvenir qu'en arrivant en 1942, j'ai travaillé avec Stan avant même qu'il devienne l'éditeur en chef de Timely/Marvel ! Parmi mes collègues j'avais aussi Syd Shores (dessinateur qui a pris la relève de Jack Kirby sur *Captain America Comics*, NDLR). Sa fille Nancy est là, d'ailleurs ! (la femme à côté de lui), avec qui il est visiblement ami, s'étonne qu'il la montre du doigt, il plaisante: *"Ne t'inquiète pas ! Je suis en train de répondre à une interview et je viens juste de glisser ton nom dans un magazine français* (rire)". Je me souviens encore du jour où elle est née ! Je me souviens aussi des gens qui faisaient Timely/Marvel dans ces années-là. Des auteurs comme Don Rico. Il y aurait tant de noms à citer, bien plus nombreux que ce qui me vient à l'esprit...

Quand vous dessiniez des séries comme *Human Torch*, les personnages étaient impliqués dans la Seconde Guerre mondiale à l'époque. Est-ce que c'était compliqué de produire ces histoires avec ce qui se passait dans le reste du monde ?
Je dirais que oui ! Si l'on regarde bien, dans nos histoires, ce ne sont pas les Alliés qui étaient en train de gagner la guerre mais des personnages comme Superman ou Captain America. Mais dans la réalité, c'était autre chose. Tout le monde en était bien conscient. Ça n'avait rien d'un comic-book . Le jour de la victoire, dans le studio, nous avons tous posé nos crayons le temps de célébrer ça. Nous étions vraiment heureux que ce soit fini !

RE ⊙ RES PÈ

- *Whizzer* (Timely)
- *Let's play detective* (Timely)
- *Patriot* (Timely)
- *All-Winners Squad* (Timely)
- *Captain Jet Dixon of the Space Squadron* (Atlas)

Vous avez quitté Marvel en 1952, ce qui fait que vous étiez déjà parti avant que Jack Kirby revienne. Est-ce que c'est quelqu'un que vous avez rencontré dans votre carrière ?
Je n'ai jamais rencontré Jack Kirby. Mais j'ai rencontré Joe Simon (le partenaire historique de Kirby et co-créateur de Captain America, NDLR) et je lui ai dit merci. Il m'a demandé pourquoi. Je lui ai expliqué que lorsque Kirby et lui se sont brouillés avec Marvel en 1942 et ont quitté la société, ils ont laissé un vide qui a permis à un "nobody" comme moi d'entrer dans la profession.

Parmi les séries sur lesquelles vous avez travaillé chez Marvel il y a *Blonde Phantom*.
Ah... *Blonde Phantom*... Je crois que c'est Syd Shores qui la dessinait. Moi, j'ai encré plusieurs épisodes.

Clairement *Blonde Phantom* jouait la carte du sexy mais visait aussi un public plus féminin. Chez Marvel/Timely, que pensait-on des lectrices ?
Franchement, on ne savait pas grand-chose du public féminin et on pourrait dire des femmes en général. Chez Timely, il y avait quelques dessinatrices mais elles ne pouvaient pas travailler dans la même pièce que nous parce que... Ce que devaient supporter les femmes artistes à cette époque, ça ne serait pas toléré de nos jours...

Dans vos épisodes d'*Human Torch*, il y a plusieurs références assez appuyées à l'univers de Batman. Une aventure se passe à Gotham, une autre voit Human Torch affronter Catman. Ça trahissait une envie d'aller voir du côté de DC ?

... Eh bien oui et non. J'aurais sans doute pu travailler chez DC. Je travaillais en tant que free-lance et en théorie, j'étais libre de travailler pour qui je voulais, mais Stan Lee m'a donné du travail sans interruption. Et puis il faut dire que j'avais sans doute un peu peur de lâcher la proie pour l'ombre. Il faut se mettre un instant à notre place. Nous étions si jeunes, nous ne savions pratiquement rien, nous découvrions la vie active et surtout nous avions peur de perdre notre job pour un oui ou un non. Une fois, on m'a bien proposé quelque chose du côté de DC. Mais Stan Lee me faisait beaucoup travailler. Au fur et à mesure que je finissais un épisode on m'en donnait un autre. Si bien que manquant de temps, j'ai préféré rendre le script à DC et me concentrer sur ce que j'avais déjà. Je ne sais pas si j ai bien fait ou pas.

"À l'époque, on ne pensait vraiment pas que des décennies plus tard, on en parlerait encore !"

Vous êtes un des rares dessinateurs à avoir dessiné le All-Winners Squad, la seule super-équipe de Marvel pendant le Golden Age. Est-ce que c'était un exercice particulier de dessiner un groupe de personnages ?

Eh bien pas du tout car ça ne marchait pas comme ça à l'époque. Les équipes de super-héros ne fonctionnaient pas de cette manière. Le scénario dispersait les membres pour différentes missions, ça permettait de donner chaque chapitre à un dessinateur différent, d'aller plus vite. Au point que du côté des artistes, quand on nous demandait quelques pages, nous ne savions pas que c'était pour une équipe. On dessinait juste le segment d'un héros en particulier et on ne savait pas qu'ils allaient coller tout ça ensemble. Si bien que, même en dessinant ça, on ne savait même pas que ça finirait dans *All-Winners Squad* ! Vous savez, pour moi ce nom ne signifiait rien, je n'en suis devenu conscient que lorsqu'ils ont commencé à réimprimer mes épisodes ou ceux du père de Nancy ces dernières années. À l'époque, on ne pensait vraiment pas que des décennies plus tard, on en parlerait encore. Nous ne pensions même pas que nous serions encore vivants pour en parler !

Quelle est votre histoire favorite parmi ce que vous avez produit ?

Voyons... Ah oui ! Il y avait ce type, Mickey Spillane ! Il est devenu très célèbre par la suite en écrivant ses romans policiers sur *Mike Hammer*... Un jour, j'entre dans le bureau de Stan Lee pour livrer un épisode. Et Lee me présente à ce G.I. avec les cheveux rasés, qui s'avère être Spillane. Ils me donnent un script pour un personnage nommé "Jap Buster" Johnson ("Johnson le casseur de japonais" NDLR). J'ai dessiné cette histoire mais... Mike Spillane, lui, a toujours juré ses grands dieux qu'il n'avait pas écrit de récit de guerre. J'aimerais bien savoir ce qu'est devenu ensuite le script de cet épisode d'ailleurs. Si quelqu'un à travers le monde lit ça et en a la moindre idée, contactez-moi !

Vous avez fait l'essentiel de votre carrière chez Marvel, un peu de Charlton vers la fin, puis vous avez quitté la profession de manière assez abrupte, dans les années 1950. Pourquoi avoir arrêté ?

Ah ! Je me demandais quand vous alliez y venir ! (rires). Comme vous le disiez, j'ai surtout travaillé chez Marvel, sous la direction de Stan Lee. Mais à un moment, ça marchait moins et ils ont réduit les effectifs. Je pourrais sans doute en faire une longue histoire mais je crois tout simplement que le moment était venu pour moi de partir. Après ça, j'ai joué un peu le free-lance pour Charlton et quelques petites sociétés. Pourquoi j'ai vraiment arrêté ? C'est simple : j'ai rencontré ma femme et j'en ai eu assez. Je n'avais pas réellement de travail assuré. J'avais besoin de plus de sécurité. Et puis il faut dire aussi qu'il y avait ce fou, ce psychiatre nommé Fredric Wertham, qui a décidé de s'en prendre aux comics, d'expliquer que l'on mettait de la merde dans l'esprit des enfants. Certes, ça donnait envie de rester et résister, mais j'ai eu l'occasion de m'installer en Floride, où j'ai trouvé un travail au sein du journal *The South Florida Sun Sentinel*. Et bien que le fait de dessiner des comics m'ait manqué, je dois dire qu'au niveau de ma vie personnelle je ne l'ai pas regretté...

Propos recueillis par Pierre Bisson

CI-DESSUS : *Human Torch*, série dont Allen a encré plusieurs épisodes.

CI-CONTRE : L'artiste a renoué avec le milieu des comics et fréquente les conventions, pour lesquelles il fait même des affiches.

CI-DESSOUS : Allen Bellman (ici avec Nancy, la fille de son ami Syd Shores) n'a rien perdu de sa pêche !

EN BAS : *Sub-Mariner*, une autre série qui a profité de ses crayons.

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr

UNE ŒUVRE MAGISTRALE,
FONDAMENTALE ET CAPITALE.

MIRACLEMAN 2

Par **Le scénariste originel, Mick Anglo, Alan Davis, John Ridgway** et **Chuck Austen**
144 pages – Le **5 novembre**

RETROUVEZ-NOUS SUR :

MARVEL
marvel.com

FIONA STAPLES
DU JAZZ SUR LA PLANCHE

UN TRACÉ TOUT EN FINESSE, DES PHYSIONOMIES DÉLIÉES DANS DES VÊTEMENTS AUX DRAPÉS ÉLÉGANTS, DES GRANDS YEUX EXPRESSIFS DANS DES VISAGES À LA BEAUTÉ ACÉRÉE, L'ART DE FIONA STAPLES EXHALE AU PREMIER COUP D'OEIL UNE ESTHÉTIQUE CLASSIQUE, RÉALISTE ET RAFFINÉE, QUI LUI A VALU, EN PEU DE TEMPS, QUELQUES PRIX RENOMMÉS POUR SON TRAVAIL DE PEINTRE DE COUVERTURES OU DE DESSINATRICE POUR LES PLANCHES INTÉRIEURES. CLASSIQUE ? PEUT-ÊTRE PAS TANT QUE ÇA...

C'est vrai, le style de l'artiste canadienne produit des anatomies d'une fidélité figurative sans erreur, les plis des tissus sont d'une justesse pouvant évoquer les grands croquis de mode, les décors, minimalistes (surtout) ou détaillés (parfois), possèdent une matière tangible grâce à l'exactitude d'une lumière particulièrement maîtrisée. Si les univers mis à jour dans ses séries phares telles que ***Mystery Society*** ou ***Saga*** relèvent du fantastique ou de la science-fiction, le dessin de Staples est résolument réaliste. D'un réalisme classique qui peut faire penser, par exemple, à un Paul Gillon (***Les Naufragés du Temps***). Pour autant, la voix graphique (autrement dit la "griffe") de Fiona Staples se fait très bien "entendre", et ce dans le moindre de ses dessins. Un artiste peut signer sa présence par la déformation plus ou moins caricaturale du réel – voir des dessinateurs tels que Greg Capullo, Humberto Ramos ou Frank Miller ; mais lorsque la fidélité au visible est à ce point poussée, lorsque les erreurs ou les défauts – volontaires – sont quasiment absents de la représentation, comme c'est le cas ici, comment signaler sa vision du monde ? Comment se distinguer et se faire immédiatement reconnaître ? Comment, derrière un académisme sans faille, faire exister son identité expressive ?

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

SAGA - TOME 1

LE CHANT DU TRAIT

Si le code global adopté par Staples est, nous le répétons, une figuration rigoureusement réaliste, le trait du pinceau, pour l'encrage, n'est pas sagement posé comme peut le faire un Humberto Ramos – dont la déformation des anatomies ou des décors suffit amplement à faire sentir sa présence de créateur. Fiona, au contraire, adopte un trait nerveux, aussi rapide que précis, aussi jeté que juste, un trait qu'on applique d'ordinaire aux esquisses, aux schémas, aux croquis inachevés, un trait qui dans l'absence aléatoire de l'encre et dans les variations arbitraires de son épaisseur (que la vitesse d'exécution provoque), exprime toute la gestuelle vigoureuse de l'artiste au travail. Ainsi, derrière l'harmonie des formes sur la feuille, la chorégraphie du pinceau, de la main, du corps même de la dessinatrice en action, affleure. C'est dans ce léger accroc au code réaliste adopté (un trait d'esquisse appliqué à un travail achevé), que Fiona Staples se tient tout entière, omniprésente et discrète à la fois. C'est dans cette pudique dissonance que l'artiste canadienne fait passer toute sa singularité. Toute ? Observons d'un peu plus près encore afin de traquer d'éventuels écarts au regard de la tonalité d'ensemble.

L'ORCHESTRATION DES DÉCORS

Fiona Staples affectionne de toute évidence le cadre dit "raréfié". Sa représentation du réel, ici encore, est fidèle mais ténue, pudique, c'est une évocation du bout du pinceau. Très peu d'éléments composent son image type si bien que chaque case possède une lisibilité instantanée. Pas de détails superflus, aucune fioriture, nul remplissage laborieux de l'espace, la dessinatrice qui a fait de la clarté structurelle sa priorité absolue, ne montre que l'essentiel et la narration, ainsi, y gagne en fluidité voire en efficacité. Toutefois, nous trouverons ici un tapis à la décoration minutieuse, là un étalage

COMMENT PUIS-JE VOUS AIDER, MESSIEURS ?
DAME
PARDON
QUE POUVEZ-VOUS NOUS DIRE AU SUJET DE CE CRÂNE ?
IL N'Y A PAS GRAND-CHOSE À DIRE. IL Y A TROIS JOURS, L'UN DES HOMMES D'ENTRETIEN EST ENTRÉ DANS LE CIMETIÈRE ET A VU UN TROU AU NIVEAU DE LA TOMBE DE POE. QUAND IL A REGARDÉ, LE CRÂNE AVAIT DISPARU.
EST-CE EXACT, MONSIEUR, QUE LA PIERRE TOMBALE N'INDIQUE PAS L'ENDROIT PRÉCIS OÙ IL EST ENTERRÉ ?
C'EST LA RUMEUR, EN EFFET.
MAIS LE VOLEUR DEVAIT LE SAVOIR, NON ?

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

MYSTERY SOCIETY - 12

d'une multitude de crânes, plus loin une colline ou une paroi de montagne dont les multiples dentelures n'ont rien à envier aux rochers soigneusement décrits des couvertures gouachées de Gir et Moebius. Mais alors, comment concilier l'impératif de la composition raréfiée avec, pour aussi rare qu'il soit, un désir de précision ornementale plus poussé ? Car force est de remarquer une lisibilité toujours intacte pour autant. C'est qu'il nous faut distinguer, dans le cadre de Staples, ce qui est encré de ce qui ne l'est pas. Ce qui est dessiné à l'encre noire de ce qui relève de la seule couleur sans aucun contour. L'encrage pur de la dessinatrice persiste à composer l'image de manière minimaliste pendant que la couleur picturale, nuancée et impressionniste dans l'absence de contours, s'occupe de charger certaines parties du plan. Jouer ainsi sur ces deux "tableaux" autorise une lecture à deux niveaux et simultanée. L'encrage au noir préserve la raréfaction du cadre cependant que le pur pictural introduit dans ce même cadre une saturation – de détails, de matière, de lumière. Une technique qui, une fois de plus, permet à l'artiste quelque dissonance presque anodine (la saturation), au sein d'une tonalité générale minimaliste (la raréfaction). La frontière est ténue entre dissonance et fausse note. La première tend vers le retour au ton, la seconde s'en écarte radicalement et définitivement. Dans son trait comme dans sa composition, Fiona Staples fait passer des tensions sans accrocher la lecture. Ce goût et cette maîtrise du dissonant qui demeurent sporadique, pourraient bien se retrouver, alors, dans d'autres compartiments de son art séquentiel.

LA VALSE DES VIGNETTES

Les comics contemporains regorgent de cases de toutes formes et de toutes tailles, de hors cases envahissants, de personnages bondissants qui s'extirpent du cadre comme s'ils voulaient à tout prix rejoindre l'univers du lecteur. Le code adopté par la Canadienne, dans la majorité de ses mises en pages, évoque au contraire la rigueur austère, à cet égard, de la BD franco-belge. Feuilletant ses albums, nous repérerons en effet et avant tout des planches découpées en vignettes rectangulaires qui contiennent avec fermeté les personnages. Sages et obéissants, ceux-ci ne dépassent (presque) jamais du cadre. Ce code postule que la case n'est pas autre chose qu'un écran de cinéma dont les bords sont par définition abstraits, absents ; et les vignettes se succèdent, sur la page, comme autant d'écrans dont la seule variation est le "format d'image" cinématographique (rapport entre la hauteur et la longueur de l'écran). Mais de nouveau, si la manière de Fiona Staples procède apparemment de cette esthétique classique dans la BD, quelques infractions à la règle, rares mais variées, viennent surprendre ici et là le lecteur attentif. Tout d'abord, on peut remarquer quelques rectangles légèrement tronqués dans leurs extrémités, comme

les coins d'une photographie, dans un album, masqués par le carton de la page – la planche comme une page d'album photo, c'est un peu comme si le monde fictif du lecteur virtuel venait influer sur le cadre. Ensuite, certaines actions telles que les explosions, les combats et autres poursuites, semblent briser ces mêmes coins triangulaires de la case, voire modifier la forme de toute la bordure et c'est la diégèse (univers spatio-temporel de l'histoire), alors, qui viendrait influencer la forme de l'écran. Enfin, l'artiste présente parfois des mises en pages où les contours horizontaux de vignettes sont courbés, sans pour cela que l'action en cours ne puisse justifier la déformation; un peu comme si la main d'un lecteur possible était en train de tourner la page, tout simplement. Au final, la case apparaît donc comme une interface dont les bords peuvent occasionnellement être modifiés par les deux univers fictifs qu'elle met en connexion : celui de l'histoire contée d'une part, celui du lecteur potentiel d'autre part. Déformations dissonantes à nouveau, au sein d'une tonalité franco-belge à laquelle, par ailleurs, Fiona Staples fait mine de se conformer. La dessinatrice, cependant, n'est pas connue pour ses seules planches intérieures.

OUVERTURE DES COUVERTURES

Il existe plusieurs écoles dans l'art d'accrocher le lecteur avant qu'il n'ouvre le livre. Certains artistes choisissent d'illustrer une scène de l'intrigue, ou bien ils extirpent plusieurs points forts du récit, agencés dans une composition unique, mais en reprenant le même style précisément que dans les intérieurs (comme Mike Mignola, par exemple). D'autres préfèrent changer leur manière, proposant des images d'un niveau pictural plus élevé afin d'immerger immédiatement le lecteur dans un univers tangible – l'épure étant réservée aux seules planches, ceci à des fins évidentes de fluidité narrative. Parmi ces derniers, nous pourrons distinguer la voie d'un Paul Renaud (ou d'un Adam Hugues) qui, héritage de l'Art nouveau, cernent d'un tracé régulier, des modelés très poussés (unissant ainsi le lisible du contour et le tangible du pictural), ou encore la voie d'un Gir (jean Giraud), qui, comme il avait appris à le faire dans ses travaux de jeunesse pour Hachette, proposait pour les couvertures de Blueberry des modelés sans cerné, où la matière était sculptée à coups de complexes superpositions de couleurs gouachées. Et c'est une curieuse combinaison de ces deux esthétiques que Fiona Staples a élaborée pour la série ***Saga***. Certaines couvertures adoptent le code de la première voie (type Paul Renaud) mais, subtilement, imperceptiblement, le cerné va disparaître en quelques endroits pour laisser s'exprimer toute la patte du niveau pictural pur. D'autres relèvent plutôt de la seconde voie (type Gir) à ceci près que le contour noir, absent de la peinture, va brusquement (mais pudiquement) apparaître çà et là. Étranges dessins qui libèrent le pictural, curieuses peintures rattrapées par le cerné; de façon parcellaire, inattendue, anarchique presque. La qualité figurative du trait de Staples, sans erreur aucune, fait cependant passer cette étrangeté stylistique quasiment inaperçue. Pour autant, il s'agit bien dans les deux cas d'entorses au mode majoritaire, de tensions dans la tonalité générale. Une dynamique systématique chez elle, donc, qui pourrait nous renvoyer au jazz, musique populaire qui, plus que toute autre, et au fil de son histoire, a vu les dissonances pénétrer et envahir son mode expressif. En cultivant à tous les niveaux de son art séquentiel des dissonances graphiques qui, il y a peu de temps encore, seraient passées pour des fausses notes, Fiona Staples, discrètement mais fermement, contribue à jazzifier l'art populaire des comics avec une virtuosité aussi sûre que sobre.

Bernard Dato

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

SAGA – TOME 1

COMICS * DVD BR * LIVRES

SMART Guide

On dit que trop d'info tue l'info. C'est vrai. Et dans la jungle des sorties comics, DVD/Blu-ray, livres, il fallait s'y retrouver. Le vénérable Guide de Lecture laisse donc sa place à un guide plus intuitif et plus complet. Un outil indispensable pour bien choisir avant d'acheter.

SUPER-HÉROS

AVENGERS UNIVERSE #18

C'est une période de mutation pour la revue, avec l'arrivée des (très inégaux) *All-New Invaders* de James Robinson et du *Hulk* de Mark Waid (qui hélas ne reste pas). On se rattrapera plus *Thor : God of Thunder* qui entame ses derniers épisodes mais surtout sur *Captain America*. Rick Remender y confronte en effet le héros à des criminels qui, en apparence, sont assez caricaturaux. Mais la menace qu'ils représentent va laisser une trace durable dans l'univers de Steve Rogers et, indirectement, chez les Avengers.

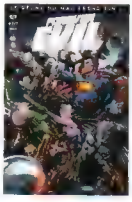
4,80€ DEC

BATMAN #33

Franchement la resucée des origines de Batman est interminable au rythme mensuel et c'est quelque chose à lire plutôt au format librairie (ce qui se fera tôt ou tard)? On serait donc tenté de dire de faire l'impasse sur la revue Batman ces temps-ci... S'il n'y avait pas aussi l'excellente série *Batman et...* écrite par Peter Tomasi, dans laquelle le héros n'en finit pas de faire le deuil de son fils. Mais voilà qu'un de ses adversaires est bien décidé à le ressusciter. Batman devrait-il laisser faire ou s'y opposer ? Captivant.

URB 5,60€ JAN

FOREVER EVIL #7



Le règne du mal commence à prendre du plomb dans l'aile alors que les forces de Batman et Lex Luthor renversent la vapeur contre le Syndicat du Crime. Une partie importante du puzzle est révélée quand on réalise qui est le mystérieux prisonnier venu de Terre 3. Mais est-ce un allié ou au contraire quelqu'un qui va empirer les choses ? Dans les histoires secondaires, Steve Trevor lutte pour remettre la main sur le lasso magique de sa Wonder Woman chérie, portée disparue. Ça gagne en intérêt alors que la fin arrive.

URB 5,60€ DEC

GARDIENS DE LA GALAXIE #1

Donner leur propre mag VF aux Gardiens de la Galaxie ? Ça, c'est fait ! Il faut dire qu'il fallait accompagner l'arrivée en VF des séries sœurs *Legendary Star-Lord* et *Rocket Raccoon*. Devenant le magazine "Marvel Cosmique" de référence (dans la lignée de l'ex-Marvel Universe), *Gardiens de la Galaxie* accueille aussi les aventures de Nova. À noter que la série centrale voit l'arrivée de nouveaux membres (Captain Marvel et Venom) et que les histoires de Bendis, mises en image par Nick Bradshaw, s'animent bien plus du coup.

PAN 4,80€ JAN

IRON MAN #19

Oui, c'est marqué *Iron Man* dessus mais ce qui retient surtout notre attention c'est le sublime *Savage Hulk* scénarisé et dessiné par Alan Davis, où le géant vert affronte les X-Men de l'époque Neal Adams. Un charme vintage et énergique ! Le mag voit aussi l'arrivée des Quatre Fantastiques version James Robinson. Une série très intéressante mais dans laquelle on se demande si l'auteur veut réellement déconstruire les 4F ou leur offrir une nouvelle vie. Et puis bon, Iron Man lui-même entame un nouvel arc. Un bon point d'entrée...

4,80€ JAN

JUSTICE LEAGUE SAGA #15

Après *Forever Evil*, la Justice League se demande que faire de Lex Luthor... Et le génie chauve a sa petite idée sur la question. Luthor prend enfin la place qui lui revient au centre du nouvel univers DC et la vie de plusieurs personnages va se retrouver changée. Justice League of America baisse le rideau et pendant ce temps on nous éclaire sur les origines complètes du Batman de Terre 2. Entre le départ de la JLA et l'arrivée d'une nouvelle équipe créative sur *Flash*, le mag va faire sa petite révolution début 2015.

URB 5,60€ JAN

ORIGINAL SIN #1

Passé le prologue, voici le moment d'entrer réellement dans la saga de

100% MARVEL : MOON KNIGHT - REVENU D'ENTRE LES MORTS

Warren Ellis et Declan Shalvey ressuscitent Moon Knight. Comprenez par là qu'ils ne se contentent pas de le ramener dans une nouvelle série mais qu'ils démontrent, épisode après épisode, à quel point on a seulement effleuré la surface de ce justicier urbain. Ellis trouve le moyen d'incorporer et de respecter tout ce qui existait jusqu'ici... tout en insufflant de nouvelles méthodes à Marc Spector dans des récits qui sont tout le contraire d'une narration décompressée. Un renouveau inspiré pour Moon Knight !

PAN 14,95 € JAN

Jason Aaron et Mike Deodato. Quelqu'un a tué le Gardien, une des entités les plus puissantes du système solaire. Captain America mobilise ses troupes pour mener l'enquête. Mais il semble que d'autres héros soient envoyés sur une tout autre piste. Est-ce que c'est vraiment le premier crime ? N'y aurait-il pas un serial killer d'extraterrestres lâché depuis longtemps dans l'univers Marvel ? Ce n'est là qu'un secret parmi tant d'autres à venir...

4,30€ DEC

PRÉSIDENT LEX LUTHOR

Vu l'importance que reprend ces jours-ci le sieur Luthor, Urban ressort un de ses plus grands moments dans l'ancienne continuité (pré-2011), la saga dans laquelle Lex arrive à se faire élire président des USA. Il pose alors un véritable cas de conscience à Superman, jusqu'ici défenseur de l'Amérique. Doit-il suivre les ordres de la Maison Blanche ou au contraire tout envoyer balader ? Et que peut-il se passer si d'autres héros ne font pas le même choix que lui ? Jeph Loeb, Greg Rucka, Ed McGuinness et Mike Wieringo se posent la question.

URB 22,50 € DEC

SIDEKICK - TOME 1

Qu'est-ce qui est pire pour un jeune super-héros que de ne pas s'entendre avec son mentor ? C'est simple : si ce mentor est assassiné et qu'il faut le venger, on ne sait même pas par quel bout commencer. J. Michael Straczynski et Tom Mandrake s'intéressent à un modèle de héros costumé où la figure paternelle n'est vraiment pas et où le sidekick n'a pas fini de découvrir l'envers du décor. Une nouvelle vision grinçante sur le super-héroïsme, par le scénariste de *Rising Stars* et de *Supreme Power*.

DEL 14,95 € JAN

SPIDER-MAN #1

Peter Parker est revenu et pour une fois, cette nouvelle vie valait bien le redémarrage de la revue. Mais il ne faut qu'il compte sur des retrouvailles faciles. Au contraire certains gardent de la rancœur, parmi lesquels Felicia Hardy, la Chatte Noire. On regrette cependant la présence d'un Electro avec à peine deux neurones, pour coïncider à l'époque avec la sortie du "Destin d'un héros" aux USA. La nouvelle revue *Spider-Man* accueille aussi les New Warriors, Scarlet Spider intégrant cette nouvelle série.

4,80 € JAN

SUPERMAN SAGA HS #2

Retour de Supergirl pour une saga relativement auto contenue, qui devrait plaire aux fans de l'univers de Green Lantern. La cousine de Superman est connue pour son tempérament plus colérique. Et voici qu'on lui propose d'intégrer les rangs des Lanternes Rouges. Que peut-elle faire avec l'anneau rouge ? À noter que cette histoire incorpore plusieurs épisodes de Red Lantern et que si vous voulez être au fait du sort de Guy Gardner et des autres, un détour par ce hors-série s'impose.

URB 5,60 € JAN

UNCANNY AVENGERS #5

Après les catastrophes des épisodes précédents, Havok peut-il continuer de prêcher le rapprochement entre humains et mutants alors que la question est devenue obsolète. Bienvenu dans un monde totalement différent, où Alex est désormais pourchassé par... Magnéto. L'excellente série *Mighty Avengers* d'Al Ewing continue de donner du relief à ses membres (cette fois c'est le Tigre Blanc). Et *Inhumanity* démarre la nouvelle ère des Inhumains, perdus dans un monde qu'ils ne comprennent plus. Et qui ne les comprends pas.

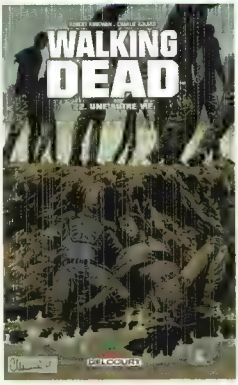
4,80 € DEC

X-MEN #19

Les All-New X-Men affrontent à nouveau la Confrérie venue du futur (avec moins de protagonistes que "Battle of the Atom" et donc moins de fouillis) et l'issue du combat va s'avérer plus décisive. Mais pour l'avenir de qui ? Mais surtout, après des mois de maltraitance, Brian Michael Bendis met en place le retour d'une Dazzler qui en a marre de jouer les potiches. Un tournant important pour ce personnage. Reste à savoir quel camp elle va intégrer cette fois. On trouve aussi au programme *X-Force* et les aventures solo de Cyclope.

4,80 € JAN

WALKING DEAD - TOME 22



Impossible de vous dire ce qui arrive dans ce numéro. Robert Kirkman nous ferait bouffer par des zombies. Mais soyez sûrs d'un truc : ce tome-là induit un tel virage que c'est l'arc le plus déterminant de la série... depuis des années. Vous allez peiner à reconnaître certains personnages, différents dans leurs réactions. Kirkman et Adlard ont trouvé le bon ressort pour renouveler l'intérêt du titre. Et pour inaugurer cette nouvelle ère, Delcourt change un peu la composition des volumes, intégrant à l'intérieur, désormais, les couvertures couleurs des fascicules.

DEL 14,50 € JAN

FANTASTIQUE/HORREUR

FATALE - TOME 4

Fini les détours jusqu'à l'ère médiévale. *Fatale* s'intéresse à nouveau au XXe siècle et nous montre Joséphine en grande difficulté. Que se passerait-il si, traumatisée, elle oubliait ses terribles pouvoirs et tentait de vivre parmi les musiciens d'un groupe de rock. Bingo, c'est le chaos assuré, comme un flingue chargé dont personne ne connaîtrait le mode d'emploi. Ed Brubaker et Sean Phillips conçoivent un arc particulièrement envoûtant, où Joséphine est encore plus terrible... Car elle n'est pas consciente son charme !

DEL 14,95 € JAN

TOMBE DE LA TERREUR - T3

Anthologie d'horreur et de fantastique, *La Tombe de la Terreur* revient sous un troisième opus,

THE WAKE - TOME 1

Scott Snyder (*Batman*) et Sean Murphy (*Punk Rock Jesus*) se sont alliés pour produire *The Wake*, un des meilleurs projets "creator-owned" que Vertigo nous ait proposés ces dernières années. Les deux auteurs partent sur la trace des légendes de civilisations englouties et de créatures amphibies. C'est un peu comme si Snyder créait sa version d'*Abyss*. Que d'eau, oui, mais on évite le naufrage. Scénariste et dessinateur nous donnent quelque chose d'atypique et de très vivant. On en voudrait des comme ça plus souvent.

URB 22,50 € JAN

toujours sous la houlette de Jason Crawley et de Mike Hoffman. Le résultat oscille entre un hommage aux *Histoires de la Crypte* des années 1960 et un univers très underground (parfois au propre comme au figuré) en particulier avec une édition en noir et blanc... et vert.
Un projet atypique de Weta...

DIV 13 € DISPO

PUE LA MORT!

Alan Grant et Simon Bisley, duo emblématique qui produisait *Lobo* en d'autres temps, se retrouvent pour chroniquer une apocalypse zombie forcément politiquement incorrecte, publiée en France par Weta. Cette fois-ci l'action est centrée sur une unité de pompiers retranchés, qui espèrent voir arriver des secours. Mais il va falloir prendre les choses en main. Graphiquement, c'est un Simon Bisley au style beaucoup plus anguleux, plus caricatural (un peu dans l'esprit de ses couvertures d'Hellblazer), moins orienté heroic fantasy qu'à l'époque de ses Judge Dredd.

DIV 16 € DISPO

SPAWN LA SAGA INFERNALE - T7

Jim Downing est Spawn. Mais il n'est peut-être pas de taille à faire face au retour d'une figure connue des fans de longue date. Cog, le "mentor" du Spawn précédent, refait en effet surface. Mais est-ce que Jim peut réellement faire confiance à cet embrouilleur de première ? Et d'un autre côté, comment résister à tous les secrets que Cog semble connaître. On vous l'a dit, le règne de Downing touche à sa fin et les deux tomes restants vont être déterminants pour son avenir.

DEL 14,95 € JAN

SCIENCE-FICTION

BEST OF FUSION COMICS : NEMO - LES ROSES DE BERLIN

On retrouve à nouveau la fille du Capitaine Nemo dans des aventures qui retrouvent une grande partie du charme des premiers albums de *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*. Seize ans après la saga précédente, Alan Moore et Kevin O'Neill expédient l'équipage du *Nautilus* en Allemagne. Mais nous sommes à l'aube des années 1940 et la guerre fait rage. Janni et ses hommes sont-ils de taille face aux super-nazis qui vont leur tenir tête ?

13 € JAN

RASL - TOME 2

Jeff Smith revient avec son charmant voleur qui voyage à travers les univers. Mais Rasl est-il lui-même conscient des possibilités que lui ouvre cette capacité ? Est est-ce qu'il ne risque pas d'éveiller la colère d'autres voyageurs soucieux de protéger les secrets de l'univers ? Si *Rasl* est plus porté action que *Bones*, du même auteur, il reste cependant tout le sens de la fantaisie de Smith, qui donne à l'ensemble un côté bien plus baroque que les récits habituels de SF.

DEL 17,95 € DEC

STAR WARS, L'EMPIRE ÉCARLATE (INTÉGRALE)

Star Wars tel que servi par les scénarios de Randy Stradley et Mike Richardson mais surtout avec les dessins de Paul Gulacy au rendez-vous. La saga s'intéresse plus particulièrement aux gardes impériaux rouges, ceux qui se tiennent près de l'Empereur. Et cette intégrale regroupe non seulement les albums parus à ce jour mais aussi en bonus des récits rares diffusés ailleurs par Delcourt. Dans l'état c'est une vraie édition définitive, complète et auto contenue.

DEL 39,95 € DEC

PATRIMOINE

MARVEL ICONS : ELEKTRA

Tout, tout vous saurez tout sur Elektra, avec ce volume anthologique qui reprend toutes les histoires solo de la tueuse en rouge que Frank Miller a pu écrire au fil des ans. Cela comprend aussi bien des récits dessinés par Miller lui-même (par exemple *Elektra Lives Again* ou même un *What If*) qu'*Elektra Assassin*, saga illustrée par Bill Sienkiewicz. En clair, c'est le meilleur des choses publiées par Elektra, par son créateur. Méfiez-vous des imitations et n'acceptez que cette Elektra-là, la seule et l'unique. Un must !

PAN 35,50 € DEC

L'ÂGE D'OR DE LA BD AMÉRICAINE : WESTERN

Après un premier ouvrage (*Frayeurs*) consacré aux vieux récits d'horreurs, Rune Editions s'intéresse aux comics de western et en tire cette anthologie pleine d'un charme désuet. Kit Carson, le Masked Raider, le Cavalier Spectral et bien d'autres cow-boys d'opérette (ce qui ne les empêche pas d'être extraordinaires) vous attendent ce volume dense. À l'heure où c'est devenu à la mode de réimprimer des récits libres de droits à base de scans maladroits, Rune propose au contraire un travail soigné vu la taille et l'ambition de la structure. À noter que deux éditions sont disponibles : 24,55 € (édition couleur) ou 10,55 € (édition N&B), toutes deux vendues par correspondance.

DIV 24,95 € DISP

LIVRES ET REVUES

SCARCE #80

Scarce consacre cette fois une partie importante de son contenu à *Power Pack* ("Puissance 4" pour les fans de VF), qui a fait les beaux jours de *Spidey* chez Lug. Suivant la formule habituelle, c'est l'occasion de rencontres avec les auteures phare de la série, Louise Simonson et June Brigman. Également au programme des articles sur la série *Joker* des 70's ou encore *Joe Kubert Presents*, *iZombie* ou *Wednesday Comics*. Comme d'habitude, *Scarce* est vendu chez quelques comic-shops mais aussi et principalement par correspondance auprès de l'Association Saga.

DIV 9 € DISPO

WALLACE "WALLY" WOOD, SI C'ÉTAIT À REFAIRE

Guillaume Laborie (déjà auteur d'une biographie de Jim Steranko chez les Moutons Electriques) revient avec cet ouvrage consacré au maître Wally Wood aux éditions PLG, auteur déchiré entre élégance et tragédie. Ce vétéran d'EC Comics, avec un univers riche en belles pin-up et gargouilles difformes, a eu aussi une production super-héroïque déterminante avec les *Thunder Agents* mais aussi sur *Daredevil*. Ce livre de 200 pages privilégie le texte et s'adresse donc plutôt déjà à ceux qui connaissent les œuvres mentionnées. Mais c'est une bonne évocation de ce génie.

DIV 15 € DISPO

LA GRANDE HISTOIRE DU JOURNAL DE MICKEY

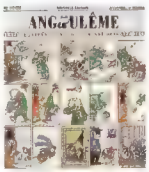
Le Journal de Mickey a fêté en 2014 ses 70 ans. Pour l'occasion, Glénat

propose un magnifique livre illustré qui reprend par décennies les moments marquants du magazine de la souris la plus populaire au monde. Cet ouvrage regroupe des fac-similés d'anciens numéros, des reproductions de gadget comme le transfert de t-shirt et des posters. Pour les nostalgiques d'une époque...

DIV 59 € DISPO

EXPOS

FESTIVAL INTERNATIONAL DE LA BD 2015



Cette année à nouveau le festival d'Angoulême va faire une place très intéressante à la BD américaine et aux comics. À commencer par une exposition consacrée à *Calvin & Hobbes* et puis bien sûr la rétrospective sur Jack Kirby dont nous vous parlons dans ce même numéro. Il faudra aussi compter avec de nombreuses tables rondes et animations. Et une nouvelle fois la présence d'auteurs américains de premier rang, parmi lesquels Scott Snyder ou Brian K. Vaughan.

FIBD 2015, Angoulême, du 29 janvier au 1er février 2015.

KENT WILLIAMS

Jusqu'au 30 janvier 2015, la société Danisco/Dupont accueille les peintures de Kent Williams. On a pu croiser les travaux de l'artiste sur des œuvres comme *Blood : A Tale* ou *The Fountain*. C'est magnifique, comme toujours, et l'accès et libre. L'occasion de voir de près l'art de cet artiste trop rare. Profitons-en !

Société Danisco/Dupont, 22 rue Brunel, Paris (17e arrondissement), jusqu'au 30 janvier 2015.

JEUX VIDÉO

LEGO BATMAN 3 : AU-DELÀ DE GOTHAM

L'aventure *LEGO Batman* continue.Dans ce nouvel opus, Batman s'envole dans l'espace pour lutter contre Brainiac. Il ne sera pas seul, puisque tous ses camarades de la Justice League viennent le rejoindre. Préparez-vous pour plus de 150 personnages jouables. Certains sont débloquables au fil du jeu, d'autres via des achats en ligne. À souligner que le "Season Pass" qui donne le droit à des contenus exlusifs au fil de l'année coûte moins de 15 €. Vous pourrez donc incarner des héros mais aussi des vilains tels que Captain Cold, le Joker, Lex Luthor... On prendra plaisir à rejouer aux différents niveaux en utilisant les capacités spécifiques de chaque perso ou simplement à explorer le monde ouvert.

Disponible sur PS4, XBox One, PS3, XBox 360, Wii U, 3DS, PS Vita.

DVD / BLU RAY

LES GARDIENS DE LA GALAXIE

Vous faites partie des peu de spectateurs qui n'auraient pas vu *Les Gardiens de la Galaxie* au cinéma cet été ? Le nouveau film de Marvel Studios a été le plus gros score de l'été et le plus grand box-office pour Marvel. Star-Lord, genre d'Indiana Jones spatial, a réussi à récupérer une orbe, convoitée par le reste de la galaxie. Surtout par Thanos et ses sbires Ronan et Nebula. Star-Lord va croiser des compagnons de fortune : Rocket, un raton laveur génétiquement modifié, Groot, un arbre géant qui ne sait dire que "*Je m'appelle Groot*", Drax, un colosse en quête de revanche et Gamora, une guerrière aussi jolie que redoutable. Plein d'humour et d'action, c'est un film parfait pour toute la famille. Le Blu Ray fourmille de bonus comme des scènes coupées et rallongés, des reportages sur le film, comme par exemple la conception des vaisseaux et des créatures telles que Rocket et Raccoon. Pour les fans d'Avengers, un petit extrait du film *Avengers : L'Ère d'Ultron* est exclusivement disponible sur Blu Ray.

Disponible sur en DVD, Blu Ray et Blu Ray 3D.

LA JEUNESSE DE PICSOU

Paru il y a deux ans, les deux premiers tomes de la collection Don Rosa, chez Glénat, mettent l'accent sur le récit *La Jeunesse de Picsou*. Cette aventure si particulière méritait bien un coffret à sa mesure. L'en-tête a été modifié pour être baptisé "La Jeunesse de Picsou", les deux volumes ont un dos rigide. Le top du top : une réplique du sou fétiche. Pour ceux qui n'auraient pas acheté les autres volumes, précipitez-vous sur cette édition. Pour les autres, continuez plutôt la collection Intégrale Don Rosa (qui comptera 7 volumes au total).

DIV 69 € DISP

WHO'S WHO ?

Peu connus du grand public, ils sont néanmoins des incontournables de la BD Américaine...

ÉMILE

QUAND TOUS LES AUTRES NE VOULAIENT PAS DE DC COMICS (ET MÊME, PLUS TARD, D'UNE PARTIE DES HÉROS DE MARVEL), ÉMILE KEIRSBILCK A DIT OUI. NORMAL. IL AVAIT UN VÉRITABLE EMPIRE DE PÉRIODIQUES ILLUSTRÉS À ALIMENTER. LE FONDATEUR D'ARTIMA S'EST TAILLÉ UNE PLACE DANS L'HISTOIRE DES COMICS EN VF. MAIS QUI ÉTAIT-IL ?

Il y a quelques mois, dans cette rubrique, nous vous parlions de Bernard Trout, le patron de Sagédition, qui faisait partie des rares Français à avoir été honoré par DC Comics. Il était impossible de faire l'impasse sur le seul autre à avoir connu le même traitement : Émile Keirsbilck (1919-2012), un représentant installé dans le Nord dans les années 1940. Précisons qu'il avait pour habitude d'écrire son nom de famille sans "c", ce qui explique l'orthographe différente qu'on retrouve généralement. Il décide d'abord de monter une société de production de livres d'images et de petits albums à colorier : Artima. Aujourd'hui l'un de ses fils, Michel, explique la transition vers le comic-book : *"Il connaissait des dessinateurs. Après la guerre, il en est venu à publier des périodiques illustrés avec les mêmes artistes"*. L'affaire a démarré dans un petit local, rue du Général-Souham. Il faudra la déménager quelques années après dans un entrepôt plus grand, rue du Flocon puis, bien plus tard, boulevard Gambetta, dans les anciens locaux d'une usine textile. 15 000 m² de stockage ! Jusqu'à 130 personnes travaillant sur le lieu ! C'est que l'activité est en pleine expansion. Michel Keirsbilck en témoigne : *"À une époque on gérait de très gros marchés. Chaque mois, ça se comptait par centaines de tonnes. Au point qu'on envoyait les revues aux messageries non pas par camions mais par le train, par wagons entiers. Et quand on se souvient qu'on parle de petits livres, ça donne idée de la quantité. À une époque, nous étions même le plus gros client des messageries"*. Mais les choses se compliquent quand les dépositaires commencent à refuser les revues Artima (qui deviennent d'ailleurs au fil du temps "Arédit" puisque désormais on ne produit plus des images). Ce n'est pas pour leur contenu, mais parce qu'elles sont trop nombreuses ! À un moment de son histoire, Artima serait monté jusqu'à 80 titres par mois. Dans les années 1950, Émile Keirsbilck est contacté par Carroll Rheinstrom, le responsable des droits internationaux de DC Comics. Si Superman ou Batman ont trouvé preneur auprès d'éditeurs parisiens, il reste tout le fond de catalogue, y compris de nombreuses anthologies de science-fiction. Et comme Artima a des milliers de pages à remplir chaque mois... l'affaire est conclue. Les deux hommes vont même sympathiser et entretenir une amitié au fil des années. Et DC va s'avérer un pouvoyeur de plus en plus régulier de pages. En 1962, Arédit-Artima voit l'arrivée dans son capital des Presses de la Cité. Mais Émile Keirsbilck reste le dirigeant de la société. Quelques années encore et c'est un autre éditeur américain qui vient taper à la porte. Cette fois c'est Marvel. Mais avec des conditions : *"Quand ils ont vu qu'on faisait déjà DC ils nous ont dit que ce n'était pas possible, qu'on devait choisir l'un ou l'autre"*. Finalement les Français campent sur leur position et l'Américain cède, plaçant chez l'éditeur de Tourcoing toutes les séries que Lug, effrayé par la censure, trouve trop risquées. *"Il faut dire que nous, on n'hésitait pas. On avait trop de revues à remplir, même si à certaines périodes la commission de la loi de 1949 nous a bien enquiquinés avec ça !"*. La patte d'Arédit, cela va donc devenir un flot de personnages spectaculaires, en plus des Flash et autres Green Lantern, il y a maintenant Hulk, Thor, Captain America mais aussi de nombreux seconds couteaux comme le Fils de Satan, le Motard Fantôme (Ghost Rider), Cyberman (Deathlok), Pantherman (Black Panthère), les Vengeurs... Même l'Homme-Chose (comme

KEIRSBILCK

Nord héroïque

Marvel COLOR
CAPTAIN AMERICA
SCÉNARIO : DON GLUT
DESSINS : JOHN & SAL BUSCEMA
TU ES FORT CAPTAIN AMERICA TU TE CROIS INVINCIBLE...
MAIS TU NE FAIS PAS LE POIDS FACE À L'AMÉRIDROÏDE !
L'AMÉRIDROÏDE ATTAQUE !

son homologue de DC, Swamp Thing) trouvent leur place. Une autre marque de fabrique, c'est l'ordre parfois très aléatoire des sagas. Mais pour le coup le fils Keirsbilck se souvient au contraire d'une volonté de publier les choses de façon cohérente. Simplement, devant le volume d'épisodes commandés aux Américains, ces derniers auraient souvent peiné à fournir les pages dans les temps, nécessitant des solutions de dernière minute. Les relations avec Marvel mettront du temps à s'installer, les habitudes étant prises avec DC. En 1972, Michel entre dans la société de son père. Une arrivée qui témoigne du caractère d'Émile, paternel mais parfois irascible : *"Au début je n'étais pas payé. En fait il a attendu que je sois marié. Avant, il ne me donnait rien, en m'expliquant qu'il me permettait d'apprendre un métier et que c'est moi qui aurais dû le payer!"*. Émile gère sa société de façon très fusionnelle, en général cela passe plutôt bien avec le personnel interne à la société. Moins avec les dessinateurs de l'atelier et en particulier ceux qui travaillent à distance. Car atelier il y a. La majeure partie des revues Arédit sont des "petits formats". Il faut retailler les pages de comics, parfois en faire une page et demie dans la VF, corriger ce qui ne passerait pas la censure, rajouter des éléments de décor là où le nouveau cadrage laisse un blanc... Le côté fusionnel se retrouve aussi avec les lecteurs, bien qu'il n'y ait pas vraiment de page régulière de courrier : *"On recevait des commandes d'anciens numéros de partout, y compris des pays de l'Est. Seulement là-bas ils n'avaient pas le droit d'envoyer de l'argent. Alors ils se sont mis à envoyer des marchandises, des vêtements. Il nous est arrivé que des lecteurs africains nous envoient des dattes pour nous payer."* En cas de commandes exotiques? Arédit envoie quand même les revues et s'arrange de ce paiement en nature. D'autant que ce ne sont pas les livres qui manquent dans l'entrepôt. Justement Michel, lui, devient soldeur : *"Depuis que j'étais jeune j'entendais mon père dire 'qu'est-ce que je peux faire tous ces stocks?' On a alors organisé le système de la remise en vente, des pochettes qui permettaient de remettre sur le marché les numéros invendus"*. Vers 1972/1973, c'est aussi un boom perceptible des ventes de revues de super-héros. Bien qu'elles n'égaleront jamais celles du *Strange* de Lug, chez Arédit on préfère la surface : *"Leur Strange était un gros succès. Nous, la moyenne pour un titre était de 30 000 exemplaires. On est monté quelques fois jusqu'à 100 000 mais c'était trop risqué"*. Pourtant il y a bien un sursaut, encore, quand Hulk arrive en série télévisée mais aussi (comme Captain America) dans les salles de cinéma (il s'agit de téléfilms exploités en salle). Mais ce n'est pas suffisant. L'élan s'essouffle. *"Vers 1986, j'ai eu le sentiment que c'était la fin. J'ai quitté la société, qui a d'ailleurs été reprise. Mon père est resté un peu, à titre honorifique, parce que le nouveau propriétaire l'aimait bien. Mais ce n'était plus lui qui dirigeait. Et un ou deux ans plus tard Arédit a fermé."* Quelques mois plus tôt, dans le livret célébrant le 50e anniversaire de DC, on trouvait la fiche remerciant Émile Keirsbilck. Mais ce temps n'est plus. Et Émile Keirsbilck, après quelques autres activités, va se retirer à quelques kilomètres, en Belgique, où il est mort il y a deux ans. Ce n'était pas un créatif et son rôle dans l'histoire de la VF vient sans doute plutôt d'une forme de pragmatisme. Mais il reste, malgré tout, celui qui nous aura fait découvrir Flash, Green Lantern, Hulk, Miss Hulk, Swamp Thing, les Vengeurs et tous ceux dont personne ne voulait.

X.F.

QUICKIES

60 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS EN 4 PAGES

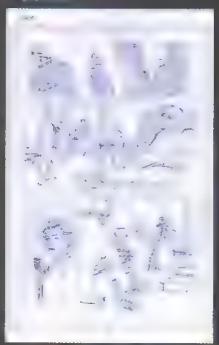
TIR À L'ARC

Il y aura bien une nouvelle série *Hawkeye* remplaçant celle de Matt Fraction. Et pour le coup Marvel n'est pas allé chercher très loin, débauchant un scénariste déjà connu pour ses travaux sur un autre archer. C'est Jeff Lemire, qui vient de quitter l'écriture de *Green Arrow*, qui gérera la vie de Clint Barton, épaulé par le dessinateur Ramon Pérez, à partir de mars 2015 aux USA.

DISPARITIONS

C'est désormais cyclique. Marvel taille régulièrement dans son fond de catalogue : les séries qui n'ont pas donné le résultat escompté dans la vague précédente. Alors que commence l'ère *Avengers Now*, l'éditeur supprime donc les mensuels de *Miss Hulk*, *Elektra*, *All-New X-Factor* et *All-New Invaders*, dont les ventes étaient en chute libre.

MILLAR FAIT COUP DOUBLE

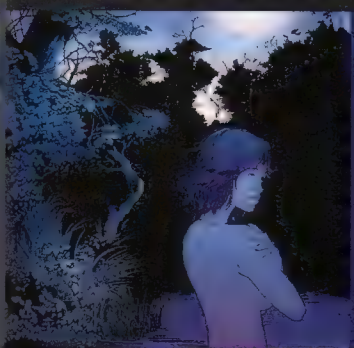


Fort du succès de *Jupiter's Legacy* (la série qu'il publie actuellement avec Frank Quitely via Image Comics) Mark Millar a décidé d'étendre cet univers à travers une autre série de 10 épisodes. Dessiné par Wilfredo Torres, ce projet racontera la jeunesse des Utopians (groupe qu'on découvre vieillissant dans *Jupiter's Legacy*).

GARDIENS DE LA GALAXIE

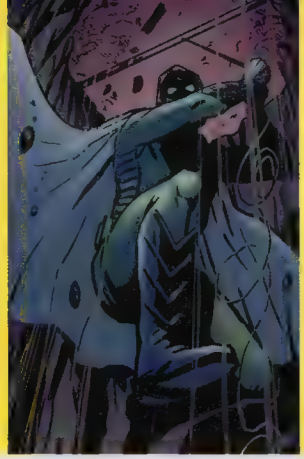
INVASION GALACTIQUE

Oubliez l'exemple de Blade qui marchait au cinéma mais pas dans les comics. Depuis la sortie des *Gardiens de la Galaxie*, la licence explose chez Marvel et l'éditeur n'en finit pas d'ajouter de nouvelles séries. Comme les Gardiens auront désormais leur propre dessin animé, Marvel se fend en effet de *Marvel Universe : Guardians of the Galaxy*, un comic-book (écrit par Joe Caramagna) dérivé du cartoon, à l'attention du jeune public. Jusque-là, c'est normal. Plus incroyable, en plus de la série régulière (et des séries secondaires telles que *Legendary Star-Lord*, *Rocket Raccoon* ou *Guardians 3000*), on va voir arriver dans la continuité classique une deuxième série mensuelle consacrée aux Gardiens. *Guardians Team Up* sera lancée en février 2015 par Brian Michael Bendis et Art Adams. Comme le nom l'indique, il sera question d'allier à chaque fois les Gardiens (Star-Lord, Drax, Groot...) avec d'autres stars de Marvel. Et pour parfaire le dispositif, Marvel a également annoncé il y a quelques semaines une série mensuelle consacrée à Gamora, écrite par Nicole Perlman (la co-scénariste du film des *Gardiens*). À ce rythme-là on se demande si Groot et Drax resteront longtemps sans des projets solo. Le pari de Marvel semble en passe d'être gagné, les Gardiens semblent s'imposer désormais comme un pôle de séries de même envergure que les Avengers ou les X-Men. D'ailleurs, Marvel organise aussi un crossover liant les pôles "cosmiques" et "mutants". "Black Vortex" verra les membres des Gardiens (mais aussi Nova) rencontrer les X-Men dans la quête d'un talisman capable de transformer profondément les pouvoirs de n'importe qui, jusqu'à un niveau de puissance égalant ceux du Phénix Noir. De quoi prévoir de nouveaux rapports de force.



VERTIGO RENOUVEAU ?

ALORS QU'ON A CLAIREMENT L'IMPRESSION QUE L'ELDORADO DES SÉRIES D'AUTEURS SE TROUVE DÉSORMAIS DU CÔTÉ D'IMAGE COMICS (SA PART DE MARCHÉ NE CESSE DE GRIMPER), VERTIGO, LA BRANCHE MATURE DE DC, SEMBLE MARQUER LE COUP, CES DERNIÈRES ANNÉES, PROPOSANT QUELQUES PROJETS INTÉRESSANTS MAIS ISOLÉS. DANS UNE INTERVIEW ACCORDÉE AU SITE ICV2, JIM LEE, VICE-PRÉSIDENT DE LA FIRME, A CEPENDANT INSISTÉ SUR LE FAIT QUE VERTIGO SERAIT UNE PRIORITÉ POUR L'ANNÉE 2015. ON SAIT DÉJÀ QUE GAIL SIMONE (BATGIRL, SECRET SIX) SERA DE LA PARTIE AVEC UNE NOUVELLE SÉRIE, *CLEAN ROOM* (DESSINÉE PAR JONATHAN DAVIS-HUNT) ET ON DEVRAIT BIENTÔT ENTENDRE DE NOUVELLES ANNONCES.



DANS LES PETITS PAPIERS...

Le tout numérique permet à des créateurs de lancer leurs séries sans passer par les frais d'un imprimeur. Mais pour ceux qui sont attachés au tangible, les comics numériques sont très frustrants. Pour ceux-là, l'accord qui vient d'être signé entre Thrillbent (le site web de Mark Waid) et l'éditeur IDW est une excellente nouvelle. Il s'agit de produire des versions imprimées des séries hébergées par Thrillbent. Parmi les premières à faire la transition on trouvera les deux séries de Waid, à savoir *Insufferable* et la suite d'*Empire*.

JEM OU JEM PAS ?

Dans la catégorie "ramenons tout ce qu'il reste de dispo en vieux concept des années 1980", IDW s'apprête à réinventer Jem and the Holograms (à l'origine un dessin animé) sous forme de comics. Pour l'occasion, les personnages (un groupe de jeunes rockeuses) seront considérablement modernisés. Aux manettes, on trouvera la scénariste Kelly Thompson et le dessinateur Ross Campbell (*Glory*).

QUAND LA CHAUVE-SOURIS NE RIT PAS

Cela fait des décennies (près d'un siècle) que le club de foot de Valence (Espagne) intègre dans son logo une petite chauve-souris noire stylisée. Soucieux de mettre à jour périodiquement son image, le club a souhaité déposer le modèle d'un nouveau logo modernisé à l'automne 2014. C'était sans compter avec... DC Comics qui s'y est opposé, jugeant que la chauve-souris en question se rapprochait trop de celle de Batman. Techniquement, le logo du club a été lancé 20 ans avant l'apparition de Batman et l'éditeur américain a bien de la chance que les Espagnols aient, sans insister, décidé d'opter pour un autre emblème.

S.H.I.E.L.D. C'EST FINI !

Non l'agent Coulson ne va pas se retrouver au chômage. Il s'agit d'un autre S.H.I.E.L.D. La minisérie de Jonathan Hickman et Dustin Weaver, qui chronique une société secrète liée au passé lointain, était au placard depuis des années. Mais Hickman vient d'annoncer que Weaver avait fini de dessiner les derniers épisodes. La résolution ne devrait plus tarder.

"ALL-NEW" UNCANNY ?

La série *Uncanny Avengers* de Rick Remender redémarrera un nouveau volume (comprenez commencera une nouvelle numérotation) aux USA début 2015. Il faut dire qu'à l'issue d'*Axis*, la composition du groupe en sera grandement modifiée, justifiant sans doute ce nouveau chapitre.

LES SUPERIOR FOES SE RÉINCARNENT

Superior Foes of Spider-Man s'arrête malgré son succès d'estime. Mais les fans de la série auront de quoi se rattraper. La même équipe créative (Nick Spencer au scénario, Steve Lieber aux dessins) se reforme en 2015 chez Image pour un nouveau creator-owned, *The Fix*.

SENSE OF WONDER

C'est logique. Alors que DC Comics publie déjà un ebook numérique consacré à Batman 66 (les aventures dans l'univers de la série TV kitsch), l'éditeur remplie avec une idée similaire appliquée à une autre icône. *Wonder Woman '77* est une minisérie qui adapte en BD l'Amazone belle qu'on pouvait la voir dans la fameuse série avec Lynda Carter. Son must absolu !

HOMME-FOURMIDABLE ?

C'était couru d'avance. À l'approche d'un film consacré à Ant-Man, Marvel démarre en janvier une nouvelle série consacrée à Scott Lang. Écrite par Nick Spencer, *Secret Avengers* est dessinée par Ramon Rosanas.

SÉRIAL CANARDEUR

Il n'y a pas si longtemps, Brian Bendis pestait gentiment quand des dessinateurs s'amusaient à planquer Howard le Canard dans des scènes de groupe. Au moment du rachat par Disney, la rumeur voulait aussi que le propriétaire de Donald s'oppose à tout retour sérieux de sa parodie politiquement incorrecte. C'était sans compter sans la scène post-générique du film les Gardiens de la Galaxie, qui a ranimé l'intérêt autour du canard de Marvel. Ajoutez le succès de Rocket Raccoon (autre héros animalier) et vous avez... le retour annoncé pour 2015 d'Howard dans sa propre série mensuelle, sous la houlette du scénariste Chip Zdarsky et du dessinateur Joe Quinones.

ARCHIE EN DANGER

On vous parle dans le présent numéro de la manière dont Archie Comics a su redorer le blason de son principal personnage. Mais rien ne saurait préparer le jeune Archie à sa prochaine rencontre. Cette fois ce sera un clash l'opposant à Predator. Toute la question est donc de savoir comment les auteurs vont le faire tenir plus de deux pages contre cette bestiole...

CM THOR

L'ancien champion de catch CM Punk rejoint Marvel pour s'y essayer à l'écriture de comics. Il fera ses débuts dans un annual de *Thor*, avec des dessins de Rob Guillory (Tony Chu).

R.I.P. ANDRE COELHO

C'est la parution de *The Flash #36* aux USA qui l'a appris à la majeure partie des lecteurs. Le dessinateur brésilien André Coelho (qui en a dessiné quelques pages) vient de mourir à l'âge de 35 ans. C'était quelqu'un qu'on avait pu croiser depuis quelques années dans des séries comme *Ms. Marvel* ou le one-shot *Amanda Waller*...

INHUMAINS MAIS FIERS DE L'ÊTRE

Si Marvel nage dans le bonheur avec les Gardiens, sa tentative d'imposer les Inhumans comme prochaine license qui monte est pour l'instant laborieuse. La série avait déjà perdu son scénariste (Matt Fraction) avant de démarrer. Et l'arrivée de Charles Soule n'a fait que sauver les meubles. Les ventes ne décollent pas vraiment et les lecteurs sont loin de se passionner (pour l'instant) pour les sujets de Flèche Noire et Médusa. De quoi imaginer un relaunch un de ces quatre. Qu'importe, Marvel est décidé à faire le maximum et fêtera en 2015 le 50e anniversaire des Inhumains avec toute une série de couvertures variantes sur les autres titres.

DAREDEVIL Y PERD

déroulant hors de New York et il faisait l'unanimité.

REBEL ATTITUDE

Il faudra compter avec un autre comic-book consacré à *Star Wars*. En plus des séries déjà annoncées (voir nos précédents numéros), Marvel lance en effet *Star Wars: Kanan*, qui a la particularité de lorgner plus spécifiquement sur les dessins animés *Clone Wars* et *Star Wars Rebel*. L'action de Kanan se passe d'ailleurs entre les deux cartoons. La série sera écrite par Greg Weisman, l'un des producteurs de *Star Wars Rebels* et dessinée par Pepe Larraz.

LA NOUVELLE VIE DE GLÉNAT COMICS

LE LABEL FRANÇAIS GLÉNAT COMICS VA REDÉMARRER AVEC UNE INTENSITÉ NOUVELLE EN 2015, ALORS QU'ON NOTE À SA TÊTE L'ARRIVÉE D'OLIVIER JALABERT (EX ANKAMA). LES NOUVELLES SÉRIES ANNONCÉES DÉMONTRENT L'AMBITION. ON Y CROISERA AINSI DÉSORMAIS *LAZARUS* (EXCELLENTE SÉRIE DE GREG RUCKA ET MICHAEL LARK), *DRIFTER* (IVAN BRANDON ET NIC KLEIN), *LETTER 44* (CHARLES SOULE ET ALBERTO ALBURQUERQUE) AINSI QUE *PRETTY DEADLY*, LA NOUVELLE SÉRIE DE KELLY SUE DECONNICK ET EMMA RIOS. DU BEAU MONDE!

L'HEBDO MUTANT?

Wolverine est mort? Vive *Wolverines*, au pluriel, une nouvelle série hebdomadaire que Marvel va adapter sur un format plus associé à DC Comics. Après la mort de Logan, Wolverines va raconter les exploits de ses "héritiers", de son entourage au sens large. C'est-à-dire qu'on y croisera aussi bien X-23 ou Daken que Sabretooth. Charles Soule et Ray Fawkes se partageront l'écriture tandis que Nick Bradshaw dessinera les premiers épisodes.

media buzz

NAISSANCE ET (RE)NAISSANCE

Bon, l'info est lâchée : Laurel Lance (la jolie Katie Cassidy) enfilera la combinaison de Black Canary. Les premières photos officielles ont été dévoilées par les producteurs. "*Nous construisons le personnage petit à petit. Laurel sera au centre des épisodes 10, 11 et 12 de la Saison 3. Ceux qui aiment Katie et son personnage de Laurel seront ravis de retrouver la série après les vacances de Noël.*" Son entraînement avec Ted Grant sera-t-il aussi rapide et payant ? "*Disons qu'elle ne sera pas aussi efficace que Sara au départ. Elle donnera des coups mais en prendra aussi.*" Les fans de Canary ne devront pas manquer l'épisode 13 intitulé "Canaries" Manu Bennett alias Deathstroke reviendra lui dans l'épisode 14. Du côté de The Flash,

UN UNIVERS QUI SE CONSTRUIT...

Le monde des LEGO® ne cesse de s'étendre. Après l'annonce d'un film mettant en scène Batman au cinéma (voirp. 16), DC continue son association avec la marque de jouet pour un deuxième "direct to DVD" mettant en scène le Chevalier Noir et ses amis de la Justice League. Le premier intitulé *LEGO Batman: Be-Leagured* a été diffusé sur Cartoon Network aux USA en octobre dernier. Le prochain mettra en scène la JL face à la Bizarro League. Un coffret proposant une figurine inédite de Batzarro sera disponible en février au pays de l'oncle Sam mais aussi en France. Plein d'humour et d'action potache, ce dessin animé est parfait pour petits et grands !

LOOK RÉTRO

La série *Powers* est prévue pour ce mois-ci. Ainsi, après une première bande-annonce révélée au salon de New York (et visible à cette adresse : playstation.com/en-us/explore/playstation-plus/powers), une photo de Rétro-Girl, moulée dans sa combinaison rouge, a déchaîné la toile ces derniers jours. Rétro-Girl est la super-héroïne par qui tout arrive. En effet, elle est retrouvée morte et les inspecteurs Christian

le Playstation Store français.

C'EST UN OISEAU ? UN AVION ? DES SUPER-SÉRIES !

de *Vampire Diaries* et *The Originals*, est en tête de liste pour interpréter Kara. Mais ce n'est pas tout : David Gover et SyFy ont annoncé une série *Krypton*, qui explorera le passé de la planète de Superman. Son grand-père en sera le héros.

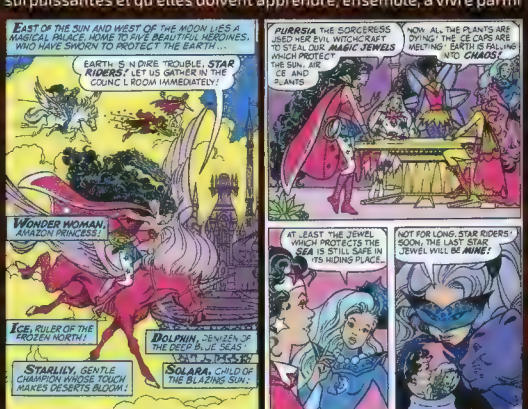
AMC CONTINUE SUR SA LANCÉE

d'audience avec *Walking Dead* depuis 5 ans. Le spin-off de la série de zombies était en "stand-by" mais semble relancer le titre provisoire de *Cobalt*. Pour l'instant, la série se passerait avant *Walking Dead* et reviendrait sur l'origine de l'épidémie. L'annonce du casting de Frank Dillane dans le rôle du jeune Nick et Alycia Deb-

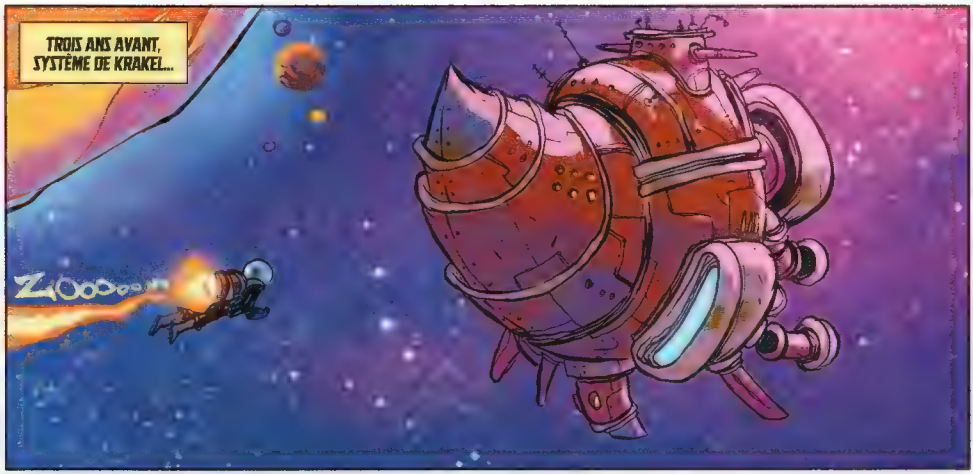
STAR RIDERS

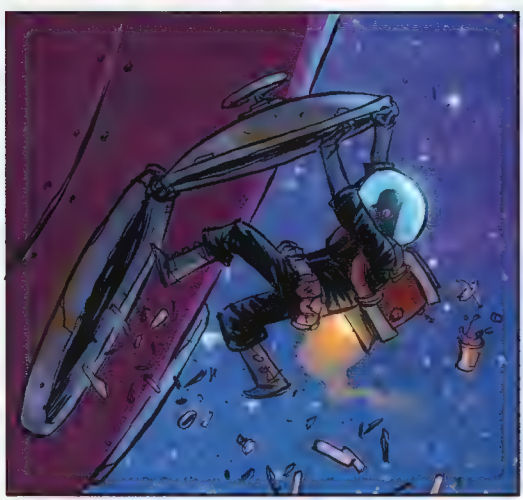
Bien avant les Birds of Prey, DC Comics lança une équipe entièrement féminine, qui plus est dirigée par Wonder Woman. Les Star Riders avaient de plus la particularité de viser un public de jeunes filles. Mais Solara et les autres furent victimes d'un démarrage en petite forme, comparé aux ambitions de départ.

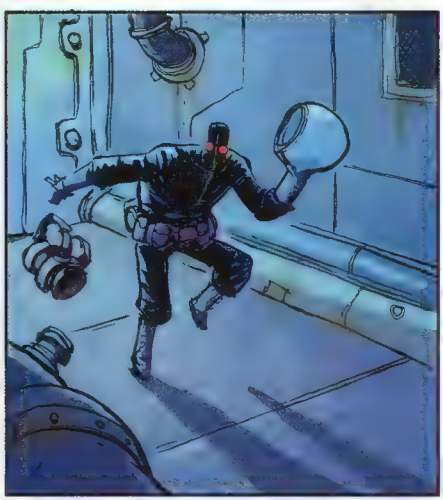
Dans les années 1980, le *girl power* était représenté entre autres aux USA par "She-Ra, la princesse du pouvoir". Liée aux ***Maîtres de l'Univers*** et vedette de son propre dessin animé, She-Ra n'était autre que la sœur jumelle de Musclor, capable elle aussi de se transformer pour défendre Eternia. Le dessin animé était basé sur des jouets de Mattel, l'un faisant de la publicité à l'autre et inversement. Quelques années plus tard (en 1993), le fabricant eut envie de s'adresser de nouveau aux filles mais de frapper encore plus fort en basant une nouvelle gamme sur... Wonder Woman. Dans l'idéal, on lancerait une gamme de poupées, un dessin animé et quelques comic-books. Le problème est que l'amazone disposait de peu de personnages secondaires réguliers dans sa BD. Les concepteurs de la gamme décidèrent de s'engouffrer dans la brèche et de créer pour l'héroïne tout un entourage inédit. La gamme serait baptisée ***Wonder Woman and The Star Riders***. Fans de Diana, accrochez-vous, car on ne peut pas dire que l'histoire respectait réellement la mythologie classique du comic-book. Dans la BD, ***Wonder Woman and The Star Riders*** finalement parue, la reine des amazones décide que sa fille doit se joindre à un groupe de femmes surpuissantes et qu'elles doivent apprendre, ensemble, à vivre parmi les humains en adoptant diverses identités civiles. Diana devient ainsi... médecin ! Elle est accompagnée de quatre héroïnes hautes en couleur (conçues d'après des dessins initiaux de José García-López). Ice (sans rapport apparent avec l'héroïne publiée normalement chez DC) était une sorte de princesse du froid comparable, avec le recul, à l'héroïne de ***La Reine des Neiges***. Il fallait donc qu'une autre des Star Riders représente le feu. Ce rôle revenait à Solara (une héroïne dont le design, finalement, semble être une variation de la Firestar de Marvel). Dolphin (là aussi à ne pas confondre avec l'amphibienne habituellement utilisée par DC) était une princesse des eaux et enfin Star Lily symbolisait les étoiles (c'était la seule à justifier ce nom de Star Riders, "les cavalières d'étoiles"). Les Star Riders chevauchaient des étoiles, car les membres du groupe possédaient déjà des chevaux ailés. Et la chef, Wonder Woman, avait carrément droit à une licorne ailée. On était donc dans un registre à mi-chemin entre ***Barbie*** et ***Mon Petit Poney***. Sans oublier un soupçon de manga : Diana, non contente d'avoir son lasso magique, possédait également un bâton enchanté qui rappelle celui de Sailor Moon. Cerise sur le gâteau, cette version de Wonder Woman avait un costume différent, intégrant des collants blancs. Il y avait un sixième personnage (et donc une sixième poupée) dans la série, leur adversaire Purrsia (sorte de Catwoman d'opérette, toujours flanquée d'une panthère). Mais ces figurines restèrent à l'étape de prototypes et le dessin animé ne se concrétisa jamais. Fabricant et diffuseur se dégonflèrent après avoir testé le potentiel. Au final, ***Wonder Woman and the Star Riders*** n'existèrent que le temps d'un comic-book promotionnel sans lendemain. Pourtant, si la cible et la narration étaient considérablement plus naïves que le ton habituel des comics, on voit assez facilement comment DC pourrait un jour ramener le groupe de manière plus sérieuse, par exemple en utilisant les autres versions de Dolphin et Ice ou en intervertissant Solara et, par exemple l'héroïne Starfire. Et il y aurait certainement moyen de débouscher sur quelque chose de moins bêtifiant que le projet d'origine...

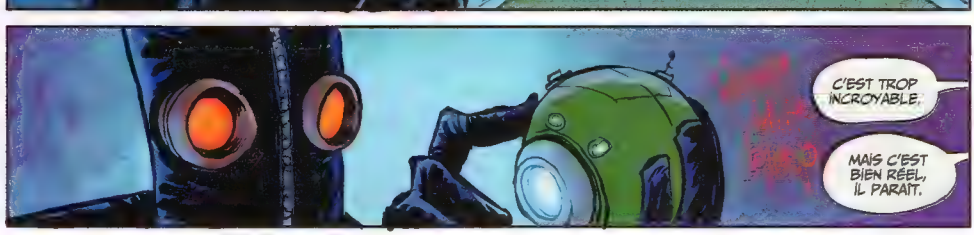

EAST OF THE SUN AND WEST OF THE MOON LIES A MAGICAL PALACE. HOME TO FIVE BEAUTIFUL HEROINES, WHO HAVE SWORN TO PROTECT THE EARTH...
EARTH'S IN DIRE TROUBLE, STAR RIDERS! LET US GATHER IN THE COUNCIL ROOM IMMEDIATELY!
WONDER WOMAN, AMAZON PRINCESS!
ICE, RULER OF THE FROZEN NORTH!
DOLPHIN, DENIZEN OF THE DEEP BLUE SEAS
STARLILY, GENTLE CHAMPION WHOSE TOUCH MAKES DESERTS BLOOM!
SOLARA, CHILD OF THE BLAZING SUN!
PURRSIA THE SORCERESS USED HER EVIL WITCHCRAFT TO STEAL OUR MAGIC JEWELS WHICH PROTECT THE SUN, AIR, SEA AND PLANTS
NOW, ALL THE PLANTS ARE DYING! THE ICE CAPS ARE MELTING! EARTH IS FALLING INTO CHAOS!
AT LEAST THE JEWEL WHICH PROTECTS THE SEA IS STILL SAFE IN ITS HIDING PLACE...
NOT FOR LONG, STAR RIDERS! SOON, THE LAST STAR JEWEL WILL BE MINE!

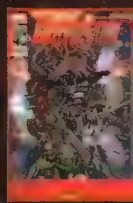
Xavier Fournier











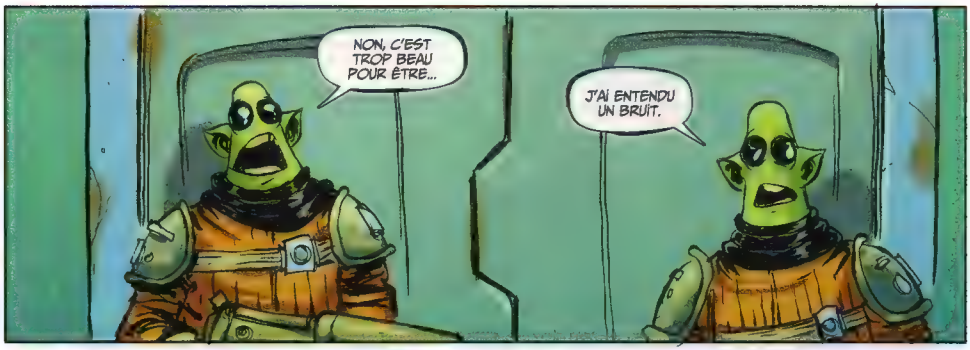
ALL-NEW MARVEL NOW ! LES GARDIENS DE LA GALAXIE #1
Auteurs : Skottie Young

Au rayon BD le 2 janvier 2015

ALL-NEW MARVEL NOW!
LES GARDIENS DE LA GALAXIE #1
Auteurs :
Skottie Young

Au rayon BD
le 2 janvier 2015

PREVIEW



C'EST MOI QUI AI LES GALONS. JE COMMANDE ET JE T'ORDONNE DE L'ATTRAPER !
TOI COMMANDER ? TU ÉTABLIS LES TOURS DE GARDE !
TU NE DÉCIDES MÊME PAS DES REPAS. ATTRAPE-LE TOI.

ALL-NEW MARVEL NOW
LES GARDIENS DE LA GALAXIE #1
Auteurs :
Skottie Young

Au rayon BD
le 2 janvier 2015

PREVIEW

ALL-NEW MARVEL NOW!
LES GARDIENS DE LA GALAXIE #1
Auteurs :
Skottie Young

Au rayon BD
le 2 janvier 2015

PREVIEW

ARÈNE DE BONAVAGLIA, PLANÈTE NIVLENT.

LÀ...

DRAX VS GROOT

QUAND JE NE PROTÈGE PAS LA GALAXIE AVEC LES GARDIENS, JE SAUVE PRINCESSES ET AUTRES TRUCS NOBLES. LA ROUTINE DU HÉROS, QUOI.

ET TU AS PRIS UN CONGÉ POUR M'EMMENER À...

... UN COMBAT DE LUTTE ?

C'EST SPÉCIAL, HEIN ?

ARMES INTERDITES ET NE VOUS ENTRETUEZ PAS MERCI !

HOT DOGS

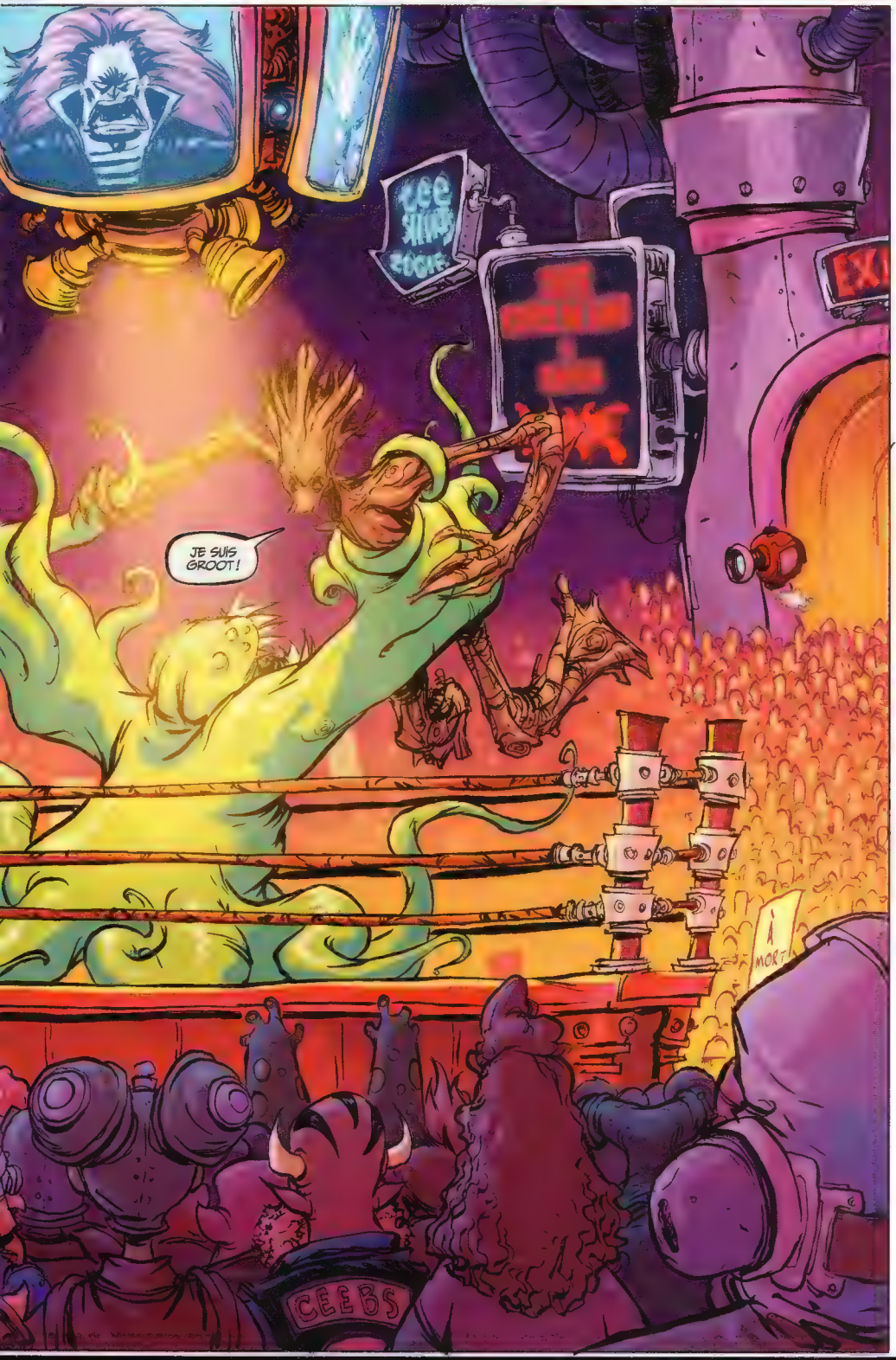
CRÉÉL G

TENTACULES POUR LA VIE

GROOT GROOZY

ON VEUT SUESS

SOUTH EAST



ALL-NEW MARVEL NOW
LES GARDIENS DE LA GALAXIE #1
Auteurs :
Skottie Young

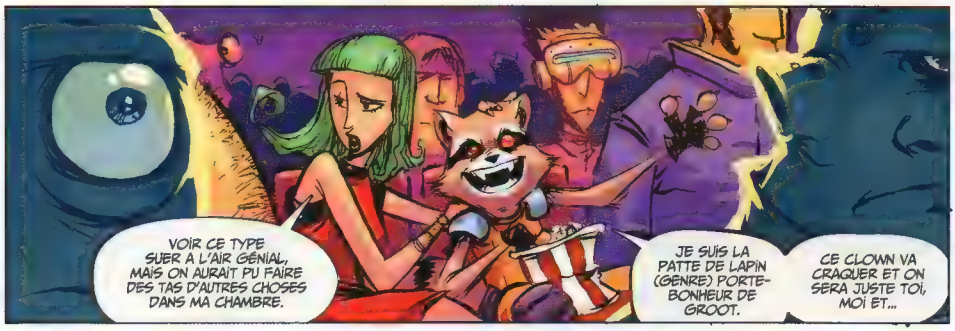
Au rayon BD le 2 janvier 2015

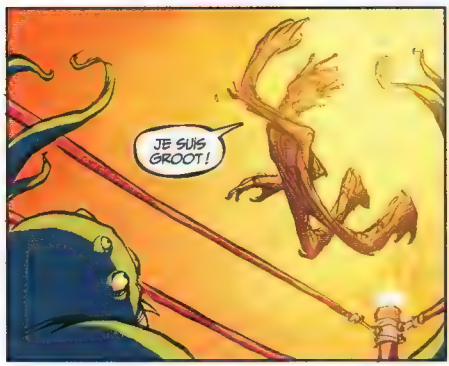
PREVIEW

ALL-NEW MARVEL NOW!
LES GARDIENS DE LA GALAXIE #1
Auteurs :
Skottie Young

Au rayon BD
le 2 janvier 2015

PREVIEW


VOIR CE TYPE SUER À L'AIR GÉNIAL, MAIS ON AURAIT PU FAIRE DES TAS D'AUTRES CHOSES DANS MA CHAMBRE.
JE SUIS LA PATTE DE LAPIN (GENRE) PORTE-BONHEUR DE GROOT.
CE CLOWN VA CRAQUER ET ON SERA JUSTE TOI, MOI ET...



EUH... ENFIN...
... TU ES SI BELLE ET INTELLIGENTE ET TOUT ÇA.
TU AS DU BOL D'ÊTRE AVEC LE DERNIER DE SON ESPÈCE, NON ? SÉRIEUX, JE SUIS VRAIMENT UN CAS.
JE SUIS GROOT !
CRÈVE-LE
GR

ALL-NEW MARVEL NOW ! LES GARDIENS DE LA GALAXIE #1
Auteurs : Skottie Young

Au rayon BD le 2 janvier 2015

LL-NEW MARVEL NOW!
LES GARDIENS DE LA GALAXIE #1
Auteurs :
Skottie Young

Au rayon BD
le 2 janvier 2015

PREVIEW

CONTENTS DE TE REVOIR, PETER !

SPIDER-MAN 1
112 pages - 4,80 €
Le **2 janvier**
Disponible en deux versions kiosque :

Couverture 1/2 signée **Alex Ross**, enrichie d'un effet spécial

Couverture 2/2 signée **Humberto Ramos**, tirage limité

SPIDER-MAN 1
Édition collector
disponible en librairie,
avec en cadeau le t-shirt exclusif
signé **Adi Granov** - 22,00 €

RETROUVEZ-NOUS SUR :

Grâce à l'appli gratuite ZEENS, trouvez le point de vente presse le plus proche où acheter vos comics Panini.

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr
MARVEL
marvel.com
© 2015 MARVEL

Un monde uniforme

Alors que diversité et mixité sont à l'honneur dans le petit monde des comics (voir nos précédents numéros), cela n'empêche pas une régression de se produire, dans des domaines voisins : le "héros à handicap", ou plus largement, le personnage non-normé, qui ne ressemble ni à Ken ni à Barbie, est en train de se raréfier.

Il y a quelques semaines, Marvel a lancé un comic-book réunissant Iron Man et Blue Ear ("l'oreille bleue") basé sur un enfant réellement atteint de surdité et équipé de prothèses auditives. L'idée est aussi sympathique qu'altruiste. Mais elle cache mal un fait. Les aventures de Blue Ear ne sont qu'un "custom comic" réalisé en dehors de l'univers régulier de l'éditeur. Tout au plus on peut espérer revoir Blue Ear dans une vague scène de groupe un de ces quatre. Mais très certainement pas dans une série régulière. Aujourd'hui, montrer un handicap dans les comics fait l'objet d'un numéro spécial, là où longtemps, ce sont les séries principales qui s'en seraient chargées. Souvenez-vous : à l'époque des premiers numéros de ***Comic Box***, nous pouvions vous proposer des dossiers entiers sur le traitement du handicap ou de la différence dans les comics. La cécité de Matt Murdock, la jambe de Don Blake et ainsi de suite. Autant de modèles qui remontent pour la plupart aux années 1960 et qui étaient, à l'époque, avant-gardistes. Avec les années, on aurait pu penser que les choses iraient de l'avant. Et ce fut le cas un certain temps. Ce n'est pourtant plus d'actualité de nos jours, alors que de plus en plus de personnages échappant à la norme sont rayés des tablettes ou "réinventés". Il suffit de passer en revue ceux qui, longtemps, furent différents. Certes, on a droit à des hordes de cyborgs avec des bras ou des jambes artificielles, équivalent de super-pouvoirs. Mais la réalité du handicap s'est considérablement amoindrie. Cela fait des années que Thor ne se transforme plus en docteur boiteux. De même, dans les X-Men, Charles Xavier, le professeur X, n'avait pas attendu son trépas dans ***Avengers vs. X-Men*** pour laisser derrière lui sa chaise roulante.

Barbara Gordon paralysée, mais ça, c'était "avant".

Chez DC Comics, la chose est encore plus précisée à travers le clivage du reboot de 2011, la plupart des personnages différents, plus difficiles à produire en jouets ou en statuettes, ont été supprimés ou rénovés. Pendant des années, Barbara Gordon fut Oracle, une jeune femme clouée dans un fauteuil roulant qui, pour autant, était la chef des Birds of Prey et un soutien déterminant dans la plupart des séries liées à Batman. À la faveur du reboot, le fauteuil a disparu. Doctor Mid-Nite, héros aveugle de la Justice Society, fait partie des quelques héros qui n'ont pas été ramenés dans ***Earth 2***. Ces dernières années, il y a moins de vieux, moins de gens formellement handicapés ou même obèses (d'un coup de baguette magique, Amanda Waller, qui avait toujours été en surpoids, a été transformée en mannequin). Il ne s'agit pas de dire que toute différence a été désintégrée. Daredevil-Matt Murdock reste pour l'instant fidèle au poste. Mais lui et quelques rares autres personnages (parmi lesquels le Rick Grimes manchot de ***Walking Dead***) sont de plus en plus seuls au milieu d'un flot de héros, qui collent tous à un même archétype : le ou la trentenaire, taillé(e) comme une statue grecque qui, non, décidément non, supporte de moins en moins de représenter un "défaut". Une forme d'eugénisme créatif qui touche d'ailleurs aussi les autres supports culturels (jeux vidéo, TV, BD non-américaine...). On aura d'ailleurs bien compris qu'il s'agit d'être plus facilement adaptable à volonté. Mais fut un temps où les comics, eux, créaient des personnages manchots, aveugles, muets, ou sourds et démontraient par la même occasion qu'il y a de la place pour tout le monde. C'est de moins en moins le cas (ou alors présenté comme une exception, comme pour Blue Ear) et c'est bien dommage...

PERFECTLY
LOOK, COLONEL--WE'VE GOT A JOB TO DO HERE, AND I WAS TOLD YOU WERE THE MAN TO DO IT!
THE QUESTION ISN'T WHETHER YOU LIKE THE JOB--OR ME--OR ANY OF THE OTHERS I'VE CHOSEN!
THE ONLY THING THAT MATTERS IS --CAN YOU DO THE JOB WELL?
IF NOT, TELL ME NOW-- SO I CAN FIND SOMEONE WHO CAN!
CLICK

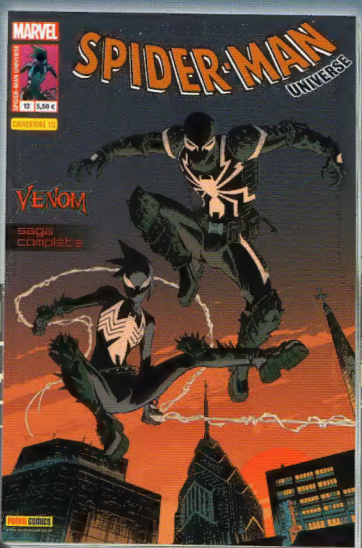
Amanda Waller avant et après le reboot de 2011 : une perte éclair d'une cinquantaine de kilos.

Xavier Fournier

Il y a un nouveau symbiote en ville...

La dernière aventure de

VENOM



SPIDER-MAN UNIVERSE 12

Par **Bunn**, **Jacinto**, **Henderson** et **Coelho**

Disponible en deux versions

112 pages - 5,50 € - Le **16 décembre**

RETROUVEZ-NOUS SUR :

Grâce à l'appli gratuite ZEENS, trouvez le point de vente presse le plus proche où acheter vos comics Panini.

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr

MARVEL
marvel.com

© 2014 MARVEL

MARVEL
marvel.com
© 2014 MARVEL

MARVEL ICONS : LES ICÔNES MARVEL PAR LES PLUS GRANDS ARTISTES DE COMICS

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr

Nouveau

ELEKTRA
PAR MILLER / SIENKIEWICZ
Le **3 décembre**

Déjà disponibles :

FANTASTIC FOUR
PAR MILLAR / HITCH

SPIDER-MAN
PAR STRACZYNSKI / ROMITA JR
Tomes 1 et 2

DAREDEVIL
PAR MILLER
Tomes 1 et 2

RETROUVEZ-NOUS SUR :